THÁNG 01.2005 SỐ 14
PC WORLD VIETNAM
WWW.PCWORLD.COM.VN

THẾ GIỚI VI TÍNH

SỞ KHOA HỌC VÀ CÔNG NGHỆ THÀ
CHUYÊN SAN GAME VÀ GIẢI TRÍ

Thế Giới Game

Chúc Mừng Năm Mới

SỨ MỆNH VINH QUANG

Giá: 7000 đồng

THÁNG 1.2005 - SỐ 14

SỞ KHOA HỌC VÀ CÔNG NGHỆ TP. HỒ CHÍ MINH
THẾ GIỚI VI TÍNH - PC WORLD VIỆT NAM
THẾ GIỚI GAME - CHUYÊN SAN GAME VÀ GIẢI TRÍ
Xuất bản hàng tháng

TỔNG BIÊN TẬP
Lê Trung Việt
viet@pcworld.com.vn

PHÓ TBT
Nguyễn Thu Hồng
hong@pcworld.com.vn

THƯ KÝ TÒA SOẠN
Trần Trung Hải
trunghai@pcworld.com.vn

BAN BIÊN TẬP
Nguyễn Thanh Phong, Vũ Duy Khánh,
Bùi Lê Duy, Trần Nhật Bình

CỘNG SỰ THAM GIA CỦA
Nhóm Bút Trẻ: Trịnh Bảo, Nguyễn Long Khánh Ngọc, Đặng Thanh Bình, Nguyễn Hồng Ân, Vũ Trần Chí Tâm

QUẢNG CÁO
Đoàn Ngọc Diễm Trang
trangdoan@pcworld.com.vn
Chu Nguyệt Anh
anhcn@pcworld.com.vn

PHÁT HÀNH
Đặng Thị Anh Tú
phathanh@pcworld.com.vn
Lê Thị Kim Chi
phathanh.hn@pcworld.com.vn

TRÌNH BÀY
Phạm Thế Vinh
vinhpt@pcworld.com.vn
Quốc Trung, Hữu Điều, Công Minh,
Hữu Thế, Duy An

TÒA SOẠN
291 Điện Biên Phủ, P.7, Q.3, TP. Hồ Chí Minh.
ĐT: (84.8) 930 4324 - Fax: (84.8) 930 4338
E-mail: *thegioivitinh@pcworld.com.vn*
Website: *www.pcworld.com.vn*

VĂN PHÒNG HÀ NỘI
Trưởng Văn Phòng: Nguyễn Minh Thi
308/2 Tây Sơn, Q. Đống Đa, Hà Nội.
ĐT: (84.4) 537 4130 - Fax: (84.4) 537 4131
E-mail: *thegioivitinh.hn@pcworld.com.vn*

PC WORLD THẾ GIỚI VI TÍNH Giấy phép xuất bản số 236/CV-BC ngày 31-10-2003 - Cục Báo Chí. ISSN: 0868-3913. Thiết kế và trình bày tại tòa soạn Thế Giới Vi Tính - PC World VN. Chế bản và in tại ITAXA. Số lượng in: 36.000 bản. Khổ 280 x 200 mm. Giá: 7.000 đồng.

Thế Giới Game

CHUYÊN SAN GAME VÀ GIẢI TRÍ CỦA TẠP CHÍ THẾ GIỚI VI TÍNH - PC WORLD VIỆT NAM

GIỚI THIỆU

2 Half-Life 2 – Sứ mạng vinh quang

6 Full Spectrum Warrior – Chiến binh đường phố

9 Sid Meier's Pirates! – Tung hoành biển cả

13 RollerCoaster Tycoon 3 – Ông hoàng tàu lượn siêu tốc

16 Star Wars: Knights Of The Old Republic II - Sith Lord – Chúa tể thiên hà

20 Metal Gear Solid 3: Snake Eater – Đả thảo kinh xà

24 TV Call of Duty – Hiệp đồng tác chiến

ĐIỂM GAME

26 The Incredibles – Người Vô hình

27 Hot Wheels Stunt Track Challenge – Đường đua ngoạn mục

28 Top Spin – Cú xoáy bóng đỉnh cao

29 Mickey Mouse Kindergarten – Chuột Mickey học mẫu giáo

30 Ghost Recon 2 – Biệt đội hành động

31 Ratchet & Clank 3 : Up Your Asenal – Cuộc chiến vui nhộn

SẮP PHÁT HÀNH

32 Dungeon Siege II – Hòa Bình Cho Aranna

34 Settlers V: Heritage of the King – Di sản của đức vua

36 Hell Forces – Đạo quân bóng tối

CŨ MÀ HAY

37 Soul Calibur 2 – Thanh gươm công lý

40 Iron Storm – Cuộc chiến kỳ lạ

PHẦN CỨNG

44 Card nào cho Doom 3 và Half-Life 2?

TRỢ GIÚP

42 Cheatcode tháng 1/2005

47 Danh mục các bài đã đăng trên Thế Giới Game 2003 và 2004

NHỮNG PHA **HÀNH ĐỘNG ĐỈNH CAO** NGHẸT THỞ, ĐẦY **KỊCH TÍNH**, ĐAN XEN VỚI MỘT **CỐT TRUYỆN** HẤP DẪN VÀ BÍ ẨN ĐẾN TẬN **PHÚT CUỐI**. **HALF-LIFE 2** MANG ĐẾN CHO NGƯỜI CHƠI MỘT **CẢM GIÁC** MÊ HOẶC KỲ LẠ, THẬT **KHÓ DIỄN TẢ**.

Thảm họa ở trung tâm nghiên cứu Black Mesa nhiều năm về trước đã chôn vùi tất cả những bí mật bên trong nó, không ai biết được điều gì đã xảy ra. Tuy nhiên, tất cả chỉ là sự khởi đầu. 10 năm sau, khi Gordon Freeman trở lại, thế giới đã đổi thay. Nhân loại đang đứng trước bờ vực của sự diệt vong bởi sự xâm lăng của một chủng người bí ẩn. Sứ mệnh mà Gordon gánh vác lần này, không chỉ cho nhân loại mà còn cho chính bản thân mình với một giao kèo bí mật...

HẤP DẪN Ở MỌI MẶT

Half-Life 2 (HL2) có một sức hút kỳ lạ, toát ra từ nhiều khía cạnh của trò chơi. Không như Doom 3 có tốc độ chậm chạp, Far Cry với lối chơi thận trọng, với HL2, bạn luôn bị "một cái gì đó" thôi thúc tiến về phía trước với nhịp điệu nhanh, lôi cuốn, không thể cưỡng lại. Với tổng số 14 màn chơi, các màn trong game khá đa dạng, có độ dài lớn với kịch tính tăng dần. Bắt đầu từ cuộc trốn thoát ở ga xe lửa chỉ bằng đôi tay trần, người chơi lần lượt trải qua những cuộc đụng độ ác liệt với kẻ thù, khi thì gặp lại những con quái vật gớm ghiếc của phần đầu, lúc thì đối đầu với lực lượng Combine bí ẩn với sự hỗ trợ của những con nhện máy mang biệt danh "sát nhân ba chân" – Striders, xen lẫn vào đó là các pha "action" nóng bỏng, ngoạn mục bằng canô phao (Hovercraft) hay trên chiếc xe "bọ" (Buggy) ngộ nghĩnh lần đầu tiên xuất hiện trong thế giới của HL2 (bây giờ thì người chơi đã biết được chỉ có hai phương tiện di chuyển chính thức điều khiển được trong HL2). Có những lúc trong cuộc chiến, Gordon buộc phải "đơn thương độc mã" nhưng cũng có khi nhận được sự hỗ trợ rất nhiều từ lực lượng nổi dậy, có thể nói ở điểm này AI của game thể hiện sự xuất sắc của mình. Các nhân vật đi theo luôn biết cách hỗ trợ người chơi đúng lúc mà không gây cản trở: có lúc chúng bắn yểm trợ từ phía sau, đôi khi nhắc nhở bạn kiểm soát số lượng đạn trong súng hay lúc bạn mất máu, chúng sẽ tiếp tế kịp thời. Không như một số game, các nhân vật máy đi theo người chơi hoặc là "bất tử" (như Medal of Honor: Pacific Assault) hoặc "bị bắt buộc" phải chết ở một điểm nào đó theo một kịch bản dựng sẵn, với HL2 cách xử lý tình thế tinh tế hơn vì game có nhiều kịch bản được viết sẵn, cho nên bạn đừng ngạc nhiên khi thấy ở lần chơi này nhân vật A sống sót nhưng ở lần khác nó có thể bị thương hoặc "tử thương". Có một điều khá thú vị mà tôi để ý thấy là, thường các nhân vật máy chỉ đi theo bạn một đoạn đường ngắn, khi tới một điểm khác chúng sẽ "đổi ca" cho một nhóm khác và cứ như vậy tiếp diễn.

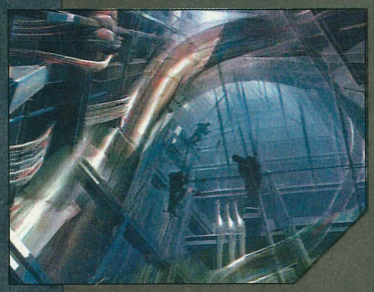
Trò chơi không chỉ thu hút ở cách thức giải quyết logic những tình thế, chẳng hạn để vượt qua một hố nước người chơi phải tìm cách tạo một đòn bẩy thủy lực dựa vào các vật dụng xung quanh, hay khi vượt qua một chỗ cao nào đó mà tầm nhảy không đạt tới, bạn phải chất đống những viên gạch lên một bập bênh để nâng bạn lên... mà còn hấp dẫn người chơi ở tính tương tác môi trường như thật. Bằng việc áp dụng các định luật vật lý như lực nổi, ma sát, khối lượng, trọng lượng và tích hợp cả công nghệ của Havok vào trong game, mọi thứ đồ vật giờ đây khi bị người chơi tương tác, chúng sẽ có những biến đổi phù hợp. Đơn cử khi bạn dùng cây xà beng đánh vào một cái thùng, tùy vào chất liệu nó sẽ có những biến đổi thích hợp. Hay khi quan sát một vật thể nổi trên mặt nước, nó sẽ bập bênh một cách tự nhiên mà không cứng ngắc, "ngay đơ" như thể hiện trong các game gần đây (Far Cry, Medal of Honor: Pacific Assault...).

Hấp dẫn nhất trong việc ứng dụng các định luật vật lý phải kể đến món đồ chơi rất lợi hại của Gordon Freeman: khẩu súng từ trường. Ban đầu nó có khả năng "thổi bay" các vật dụng xung quanh (tất nhiên là tùy vào khối lượng) hay "nâng" chúng lên và ném đi, về sau sức mạnh của nó rất kinh khủng: có thể "hít" bất kỳ vật thể nào kể cả con người và làm cho vật đó bị nhiễm điện trường, nhờ vậy ở màn cuối cùng trong trò chơi có thể nói hầu như bạn "bất khả xâm phạm" một khi cầm trên tay khẩu súng này. Nhắc tới vũ khí cũng nên dề cập đôi chút tới các món đồ chơi của Gordon, phần lớn chúng đều khá lợi hại với hai chế độ bắn (tùy súng), ngoài khẩu súng từ trường "đã" nhất (tất nhiên!) có thể kể đến sự nguy hiểm trong cận chiến của shotgun, hay khẩu Impulse Rifle bắn ra "banh diệm" có khả năng tiêu diệt nhiều đối thủ cùng lúc trong tích tắc... Thú vị nhất là

SỨ MẠNG VINH QUANG

HALF-LIFE 2

PHÁT HÀNH	VU Games
PHÁT TRIỂN	Valve Software
THỂ LOẠI	Hành động (FPS)
NGÀY PHÁT HÀNH	16/11/2004
ESRB	Mature
DUNG LƯỢNG	5 CD
CẤU HÌNH	PIII 1,2GHz+, 256MB RAM, VGA 32MB, HDD 4,5GB, Windows 98SE/Me/2000/XP



món vũ khí "không bắn mà chết" - lựu đạn hương, bạn có thể điều khiển và ra lệnh cho các con "sư tử kiến" xé xác kẻ thù nào mà mình thích, bất kể chúng đứng ở đâu.

BẤT NGỜ TRONG NHỮNG BẤT NGỜ

Đó là những từ diễn tả chính xác nhất về sức mạnh của Source engine. Điều bất ngờ đầu tiên chính là việc yêu cầu về mặt cấu hình của trò chơi khá nhẹ (đúng như chúng tôi từng dự đoán trong các số báo trước đây), thử nghiệm trên một số máy với tốc độ CPU khác nhau, dùng các card từ GeForce 2 MX, GeForce 4 MX, Ti, Radeon 9800 Pro... có thể thấy game chạy khá "mượt", tuy nhiên khi nâng những hiệu ứng lên mức cao nhất thì tốc độ bị ảnh hưởng khác nhau tùy theo khả năng mà card đó có thể xử lý (ảnh hưởng đáng kể đến tốc độ của game phải kể đến chức năng Texture Detail, nếu giảm nó đi bạn có thể giành lại sự "mượt mà" khi chơi).

Bất ngờ thứ hai chính là hình ảnh trong HL2 quá tuyệt, từ mô hình các nhân vật cho tới các công trình, vật thể rất chi tiết. Ấn tượng nhất trong số các cảnh mà đồ họa thể hiện phải kể đến kiến trúc bên trong tòa tháp ở màn cuối cùng: trông giống như bên trong một con tàu vũ trụ với những kết cấu được xây dựng từ trí tưởng tượng của các họa sĩ làm game mà không có công trình nào trên Trái đất này có thể giống được. Việc thể hiện hiệu ứng của trò chơi cũng rất xuất sắc, tôi "kết" nhất là phần làm ánh nắng mặt trời tỏa sáng trên các công trình trông y như thật. Bên cạnh đó, phần nhạc nền của game khá hay, tạo được không khí sôi động, dồn dập, nhưng nó chỉ xuất hiện ở những trường đoạn gay cấn, còn hầu như xuyên suốt trò chơi chỉ là một không khí tĩnh lặng, hơi... buồn ngủ!

"SƠ SUẤT" NHỎ

Trò chơi nào cũng có thiếu sót và HL2 không là ngoại lệ. Chúng hơn thua nhau ở chỗ nhiều hay ít, chấp nhận được hay không. Thật may, HL2 không rơi vào dạng "xấu số". Với ba mức thiết lập: dễ, trung bình và khó, nhìn chung độ thử thách của game không cao, trừ vài màn đặc biệt gay cấn (thú vị và khó nhất là hai màn: phòng thủ trong nhà tù và bảo vệ Alyx ở quảng trường làm cho người chơi "bở cả hơi tai"). Độ khó không cao (dù chơi ở chế độ khó nhất) đơn giản là khi bạn bị mất máu trong các cuộc giao đấu, luôn luôn có sẵn các túi cứu thương nằm rải rác gần đấy hay trên cơ thể của kẻ thù, cho nên phần nào sự thách thức của trò chơi bị giảm bớt đi. Về mặt AI, tuy máy thể hiện rất tốt những hành động của mình nhưng có điều đáng phàn nàn là các nhân vật máy ở "phe địch", khi bắn nhau thường có biểu hiện coi thường đối phương không núp kỹ, đôi khi lại cản tới. Bên cạnh đó, đáng chú ý nhất là việc bản game lưu hành ở Việt Nam luôn xảy ra lỗi "tắt" AI của máy mỗi lần bạn từ Windows vào game, và có hiện tượng âm thanh bị "nấc" ở đầu mỗi cảnh khi "load" xong (đây cũng là lỗi chung cho các bản HL2 trên toàn cầu và Valve đang chuẩn bị tung ra bản vá sửa lỗi trên). Một khuyết điểm khác của game, nằm ở việc thể hiện "rag-doll" (mô phỏng trạng thái cơ thể khi chết), game đã sơ suất bỏ qua chi tiết: khi bạn bước ngang qua một cơ thể, không có cảm giác cơ thể đó hiện diện mà là đi "xuyên" qua nó, dù rằng bạn vẫn tương tác được với cơ thể này một cách bình thường. Cuối cùng, thất vọng nhất là game không có phần chơi mạng của riêng mình (trong khi phần

CÁC NHÂN VẬT CHÍNH TRONG TRÒ CHƠI

• **Gordon Freeman:** Nhân vật chính của trò chơi, cứu tinh của nhân loại. Mất tích sau thảm họa ở trung tâm nghiên cứu Black Mesa nhiều năm trước, nay anh bất chợt trở lại theo lời đề nghị của G-Man, để đối đầu với một tổ chức bí ẩn, đang mưu tính thao túng số phận của nhân loại.

• **Alyx:** Con gái "rượu" của nhà khoa học Eli Vance lừng danh và là một nhân vật mới trong Half-Life 2. Thông minh, lanh lợi pha lẫn một chút sắc sảo, Alyx là một cộng sự rất đắc lực mà Gordon không thể thiếu trong suốt cuộc hành trình của mình.

• **G-Man:** Bạn hay thù ? Không ai biết được con người thật của ông ta. Luôn luôn đi trước Gordon một bước trong những sự kiện xảy ra nhưng lại đứng bên ngoài những sự kiện này. Chính những hành tung bí ẩn đó làm cho G-Man trở thành một con người huyền bí, khó hiểu.

• **Eli Vance:** Một trong số ít những nhà khoa học thoát được thảm họa ở Black Mesa, nhưng ông lại kém may mắn hơn những người khác khi bị mất một chân trong cuộc đào thoát. Trong phần hai này, Eli Vance không chỉ là người cung cấp những thông tin hữu ích mà còn kêu gọi sự hỗ trợ từ phía tổ chức kháng chiến bí mật giúp đỡ cho Gordon.

• **Barney Calhoun:** Người cảnh vệ trung tâm nghiên cứu Black Mesa năm nào, giờ đây trở thành một chiến binh dày dạn kinh nghiệm và là một trụ cột không thể thiếu của lực lượng nổi dậy. Barney luôn xuất hiện đúng lúc và có những hành động kịp thời, giúp đỡ Gordon khi anh gặp khó khăn.

• **Isaac Kleiner:** Cũng như Eli Vance, Kleiner là một trong những nhà khoa học

MỘT SỐ LỜI KHUYÊN

- Hãy học cách sử dụng và điều khiển thuần thục lựu đạn hương ở những màn có các con sư tử kiến (Ant Lions) xuất hiện, như vậy bạn sẽ đỡ tốn đạn và để dành chúng cho những dịp thích hợp hơn.
- Khi chạy xe, muốn tăng tốc độ lên tức thời hãy nhấn Shift một lần (không cần giữ phím).
- Đối với các con Ant Lions và Manhacks (các cỗ máy gần dao biết bay), khi giao tranh với chúng dùng shotgun là thích hợp nhất.
- Hãy lợi dụng cách tấn công của Ant Lion Guards (sư tử kiến chúa) để tiêu diệt nó: đợi khi nó vừa lao tới, bạn hãy né qua một bên và bắn liền. Đứng bao giờ đứng quá gần trừ phi bạn muốn "ăn" một cú hất của nó.
- Dùng xà beng để trị các con Headcrabs (chuyên chụp đầu) là hữu hiệu nhất. Tương tự như vậy đối với các con Barnacle (bám trên trần nhà và thả dây dụ con mồi).
- Đối với các thây ma Zombies di động, khẩu Magnum là món "ưa thích" nhất. Tất nhiên, bạn phải bắn vào đúng yếu huyệt của nó: cái đầu.
- Luôn luôn lùng sục và đánh bể tất cả các thùng chứa đồ vì chúng luôn luôn chứa đạn dược, các túi cứu thương và năng lượng, những món đồ mà bạn không thể thiếu trong cuộc hành trình của mình.
- Gordon có khả năng chạy nhanh (giữ Shift) nhưng sẽ tốn năng lượng. Năng lượng này cũng được dùng cho cây đèn pin. Bạn chỉ nên dùng khả năng chạy nhanh này ở những lúc nguy cấp, ngoài ra nên hạn chế vì tốc độ hồi phục cột năng lượng hơi chậm.
- Nên hỗ trợ tối đa những nhân vật máy đi theo, đừng bỏ mặc chúng trong những trận đánh vì nếu bạn bảo toàn được lực lượng này, chúng sẽ giúp ích rất nhiều (bơm máu, yểm trợ rất tốt và nhất là "dụ" sự chú ý của những kẻ thù nguy hiểm như con Striders chẳng hạn).
- Khi không còn đạn hoặc muốn tiết kiệm đạn, bạn nên dùng khẩu súng từ trường. Hãy tận dụng khả năng "hít" và bắn đồ của nó để chống lại đối phương. Nên lựa "đạn" là những món đồ có trọng lượng hoặc sắc cạnh (lưỡi cưa, thùng phuy...).
- Để khắc phục tình trạng bị lỗi AI (các nhân vật máy đứng yên), hãy nhấn ~ để hiện ra cửa sổ console và nhập vào đoạn mã sau: ai_disable 0. Cần lưu ý là mã này chỉ có thể có hiệu quả ở một số màn, ở những màn khác các nhân vật máy vẫn đi theo nhưng chúng không kích hoạt mở cửa hay thực hiện những động tác tương tự, lúc này chỉ có cách bạn bỏ qua màn đó để khi nạp một cảnh mới, cấu trúc AI sẽ được "hồi phục" lại.
- Một cách khác để sửa lỗi AI là dùng Notepad tạo một file text có tên autoexec.txt nội dung sau:

```
ai_norebuildgraph "1"
ai_disable "0"
```

Sau đó đổi đuôi file từ txt sang cfg và bỏ file này vào thư mục cài đặt trò chơi. Ví dụ tôi cài trò chơi ở E:

```
E:\Half-Life 2\hl2\cfg
```

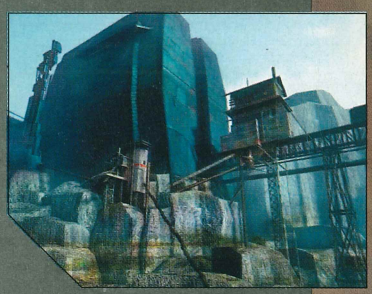
đầu lại có). Vì theo Valve, HL2 sẽ thiên về mảng chơi đơn, còn Counter-Strike Source sẽ đảm nhận chính mục chơi mạng. Tuy nhiên, các tay làm "mod" tuyên bố họ sẽ làm cho HL2 chơi mạng được và hiện đã bắt đầu vào cuộc (hiện tại Valve cũng đã "rục rịch" chuẩn bị phần mạng cho HL2, một điều khá mâu thuẫn với tuyên bố trên của họ!). Thử nghiệm qua phiên bản "mod" xuất hiện sớm nhất (ở thời điểm thực hiện bài viết), chúng tôi nhận thấy các tay làm mod đã "mở" được tính năng chơi mạng, tạo được màn chơi, tuy nhiên vẫn còn quá nhiều lỗi tồn tại làm cho bạn không thể nào chơi được. Hi vọng những bản cập nhật sau sẽ khá hơn, để các gamer có thể tung hoành trên chiến trường "online".

bí danh G-Man là ai, có liên hệ gì với nhân vật chính? Liệu phần kế tiếp có giải tỏa được những gút mắc này chăng? Dù là gì đi nữa, tất cả sự bí ẩn, hấp dẫn của câu chuyện pha trộn với những cảnh hành động đầy kịch tính đã tạo nên một trò chơi hành động đỉnh cao thật sự thu hút các gamer. Đó chính là Half-Life 2.

HỒNG ÂN

LỜI KẾT

Vẫn như ngày nào, Valve đã rất thông minh và khéo léo trong việc xếp đặt một kết cuộc mở cùng những bí ẩn không lời giải xoay quanh tình tiết câu chuyện, gợi sự tò mò và hi vọng chờ đợi: Chuyện gì sẽ xảy ra với Gordon Freeman và các bạn anh ở cảnh cuối cùng? Người đàn ông mang



trốn thoát khỏi sự kiện Black Mesa. Kleiner là một người rất đam mê khoa học và chỉ biết chú tâm vào các nghiên cứu hơn là những sự kiện xảy ra bên ngoài. Trong phần này, Kleiner là một trong những người đầu tiên giúp đỡ Gordon chạy trốn khỏi cuộc truy đuổi của lực lượng Combine.

• **Judith Mossman:** Một đồng nghiệp của Eli Vance ở trung tâm nghiên cứu Black Mesa. Tuy cùng làm việc một nơi, nhưng Judith chưa bao giờ biết mặt Gordon cho đến khi anh xuất hiện ở City 17. Anh giữ vai trò liên lạc giữa thế giới bên ngoài với các phòng thí nghiệm bí mật bên trong của tổ chức kháng chiến bí mật.

• **Wallace Breen:** Còn được biết đến với tên gọi "**The Administrator**". Lai lịch của Breen cũng bí ẩn giống nhân vật G-Man. Là người đứng đầu lực lượng cai trị và thôn tính nhân loại mang tên gọi - Combine. Y xuất hiện khắp nơi trong City 17, kêu gọi người dân hợp tác với lực lượng Combine vì một tương lai sáng lạn hơn.

• **Linh mục Grigori:** Khi không làm nhiệm vụ truyền đạo của mình, vị linh mục này là một tay thợ săn chuyên nghiệp với tài năng đánh bẫy tuyệt vời. Con mồi của ông là những tên lính Combine, những thây ma Zombie di động và bất kỳ loài sinh vật nguy hiểm nào đe dọa sự sống. Một người bạn đường đáng tin cậy của Gordon.

• **Dog:** Con thú máy kỳ lạ này là bạn thân của Alyx. Được cô cấu tạo từ những thành phần cơ khí bỏ đi trong City 17, tuy là máy nhưng Dog lại có suy nghĩ rất người. Dog luôn làm cho kẻ thù run sợ bằng sức mạnh kinh hồn của mình, là một trợ thủ rất đắc lực của lực lượng kháng chiến và là người

FULL SPECTRUM WARRIOR

CHIẾN BINH ĐƯỜNG PHỐ

MATURE M CONTENT RATED BY ESRB

Thoát khỏi lối mòn nhờ hòa trộn tinh tế hai thể loại hành động và chiến thuật, Full Spectrum Warrior tạo ra sự bứt phá độc đáo của riêng mình và mở một chân trời mới cho các trò chơi cùng loại hướng đến.

Bạo loạn xảy ra khắp nơi trên đất nước Zekistan xa xôi khiến người dân phải cầu cứu cộng đồng quốc tế. Sau nỗ lực thương thuyết với các nhóm nổi dậy bất thành, lực lượng NATO được điều động tới đây để duy trì lại trật tự. Giữa muôn vàn khó khăn và hỗn loạn xảy ra tại đất nước nhỏ bé này, bạn - một trong những chỉ huy của lực lượng gìn giữ hòa bình, sẽ làm gì để vượt qua khó khăn và hoàn thành tốt đẹp nhiệm vụ được giao?

CHIẾN THUẬT

Nhìn bề ngoài, Full Spectrum Warrior (FSW) giống dạng tactic-shooter (bắn súng chiến thuật) đại diện bởi game Tom Clancy's Rainbow Six. Thế nhưng cách chơi lại chịu nhiều ảnh hưởng từ thể loại chiến thuật hơn là hành động. Nhiệm vụ duy nhất của người chơi xuyên suốt từ đầu tới cuối là chọn vị trí và ra lệnh cho các nhóm quân; những phần việc còn lại như di chuyển, chiến đấu... sẽ do máy đảm nhận.

Cách chơi FSW rất đơn giản, dễ hiểu. Bạn được giao điều khiển hai nhóm quân, mỗi nhóm gồm 4 thành viên với vai trò khác nhau: Team Leader (nhận việc quan sát, gọi yểm trợ, báo cáo tình hình), Automatic Rifle (hỏa lực chính của nhóm), Grenade (bắn phóng lựu) và Rifle (bắn trợ lực). Nhiệm vụ mà bạn phải thực thi khá đa dạng: từ cứu người, dọn đường cho các đoàn xe, hỗ trợ những nhóm lính làm nhiệm vụ... cho tới đột nhập sào huyệt đối phương, phòng thủ. Để hoàn thành được mỗi nhiệm vụ, người chơi phải biết tận dụng địa hình và phối hợp "ăn ý" với các nhóm quân khác.

Tận dụng địa hình để nắm lợi thế bao giờ cũng chiếm phần rất quan trọng trong quân sự. Với FSW, một game đặt nặng tính chiến thuật lên hàng đầu thì điều này càng không thể thiếu. Game khuyến khích người chơi tận dụng triệt để mọi vật có khả năng che chắn như thùng gỗ, xe hơi, đống gạch vụn, ghế sôpha... làm chỗ ẩn nấp và dùng làm "bàn đạp" tiếp cận mục tiêu một cách an toàn. Tuy nhiên, bạn phải nắm bắt được

Cách chơi FSW thật đơn giản: chọn vị trí và ra lệnh, máy sẽ làm mọi việc !

Tận dụng địa hình là một trong những trọng tâm của game.

FULL SPECTRUM WARRIOR	
PHÁT HÀNH	THQ
SẢN XUẤT	Pandemic Studios
THỂ LOẠI	Hành động / Chiến thuật
NGÀY PHÁT HÀNH	21/09/2004
ESRB	Mature
DUNG LƯỢNG	3 CD
CẤU HÌNH	PIII 1 GHz+; RAM 256MB; VGA 64MB GeForce 3 trở lên; HDD 1,7GB; Windows 98 SE/2000/ME/XP.

những điểm yếu và mạnh của từng vật: thùng gỗ chỉ có thể che chắn tạm thời vì sẽ vỡ tan tành sau nhiều loạt đạn; ghế sôpha, xe hơi cũng vậy, còn nấp sau đống gạch, góc tường sẽ an toàn hơn.

Trò chơi giao hai nhóm quân để tạo điều kiện cho bạn áp dụng chiến thuật "giương đông kích tây". Bạn có thể dùng một nhóm quân bắn "rát" đối phương nhằm "ghìm" kẻ địch nằm yên, sau đó di chuyển nhóm quân còn lại đến một vị trí thích hợp và tiêu diệt mục tiêu. Hoặc bạn có thể dùng một nhóm làm "bia" thu hút hỏa lực đối phương, trong khi điều nhóm còn lại bọc hậu. Người chơi "nóng tính" lại thích tập trung hỏa lực của hai nhóm để "dập" vào cùng một điểm. Nhờ được trang bị hệ thống định vị toàn cầu (GPS) nên việc tìm đường tắt thuận tiện hơn rất nhiều.

Phối hợp nhuần nhuyễn giữa các nhóm quân, nắm vững

Bọc hậu mục tiêu luôn tạo sự bất ngờ và bị động cho đối thủ.

điểm mạnh và yếu của địa hình vẫn chưa đủ; bạn cần phải học cách di chuyển khéo léo các nhóm quân sao cho phù hợp với tình thế chứ không chỉ đơn thuần là chọn vị trí và ra lệnh là được. Mỗi màn chơi trong game có các địa hình khác nhau nên cách di chuyển cũng khác nhau. Có lúc để đến được vị trí lựa chọn, chạy thật nhanh "băng qua làn lửa đạn" là cách tốt nhất, nhưng đôi lúc để bảo đảm an toàn, sự di chuyển thận trọng từng người một lại tỏ ra hữu hiệu. Đôi khi với địa thế bất lợi (không gian thoáng, ít vật che chắn) bạn phải dựa vào sự hỗ trợ của những món đồ mang theo: dùng lựu đạn khói che mắt đối thủ, hạ gục mục tiêu bằng súng phóng lựu tầm xa hay gọi không kích nếu mục tiêu quá khó tiếp cận.

MẠNH VÀ YẾU

Với độ dài 11 màn chơi vừa đủ, các nhiệm vụ trong FSW tương đối không khó lắm (dù chơi ở chế độ khó nhất). Thử thách duy nhất mà người chơi phải đối diện chính là game "cố tình" không cho phép lưu trong quá trình chơi. Mỗi màn trong game được chia làm nhiều phân đoạn nhỏ và chế độ lưu tự động (Auto Save) sẽ kích hoạt khi bạn đến điểm mốc "check-point". Do đó nếu hành động sơ suất, rất có thể bạn sẽ phải đi lại từ đầu và không khỏi bực bội, chán nản như đã từng gặp trên trò chơi Far Cry. Việc hạn chế lưu game nhằm thử thách người chơi là một ý tưởng đáng hoan nghênh và phù hợp với phong cách đặt nặng tính chiến thuật của trò chơi. Tuy nhiên sự

KINH NGHIỆM

- Luôn để vị trí của trưởng nhóm ở ngoài rìa để tiện báo cáo tình hình và bạn quan sát thoáng hơn.
- Nếu bạn không thể tiếp cận đối tượng (nhằm tiết kiệm đạn) thì hãy mạnh dạn hạ thủ bằng lựu đạn, súng phóng lựu. Cách thức này chỉ nên sử dụng nhiều nếu thấy có điểm tiếp tế đạn dược gần đấy.
- Nếu đối phương núp sau những vật "dễ vỡ" (ghế sôpha, thùng gỗ...), bạn hãy tập hợp hai nhóm quân và dùng chiêu bắn "rát" vào mục tiêu thì sẽ tiêu diệt được nhanh hơn.
- Hãy lợi dụng cách sắp xếp kịch bản theo tuần tự của FSW. Nếu lần đầu bạn thất bại, lần sau cũng ở vị trí đó thì hãy ra tay "nhanh" hơn máy một bước vì bạn đã biết trước những gì sẽ xảy ra.
- Khi một thành viên trong nhóm bị thương, hãy dùng nhóm còn nguyên cứu người, nhóm còn lại (gồm ba thành viên) đột kích nhanh vì nhóm ít người luôn hành động nhanh hơn nhóm nhiều người.
- Không được để tổng số thương vong của cả hai nhóm là 2, vì như vậy nhiệm vụ sẽ thất bại ngay.
- Có một cách di chuyển nhanh nhưng mạo hiểm: hãy canh khi máy bắn gần xong loạt đạn, ra lệnh cho nhóm quân di chuyển ngay lập tức tới một vị trí thích hợp. Không nên để máy bắn xong mới di chuyển, vì thời gian mà nhóm quân "khởi động" thì bên máy cũng vừa lên đạn xong.
- Tuy game không có chế độ Quick Save nhưng bạn có thể lợi dụng tính năng Replay của game để chơi lại cảnh mà mình thất bại mà không cần phải đi lại từ đầu, tuy nhiên việc sử dụng tính năng này phải hết sức thận trọng kẻo không nó sẽ làm cho bạn chơi lại từ đầu màn.
- Quá trình lưu game chỉ được thực hiện khi hai nhóm quân của bạn có vị trí nằm trong vòng tròn qui định của nó.

Dùng nhóm quân còn nguyên để chuyển thương binh, nhóm còn lại hành động sẽ nhanh hơn.

Khi không thể tiếp cận đối phương, triệt hạ mục tiêu là giải pháp hàng đầu.

Lựa chọn những điểm ẩn nấp không chắc chắn sẽ mang lại hậu quả khó lường!

Một trong những ứng dụng của Havok trong game.

Ở những địa thế bất lợi, dùng lựu đạn khói để che mắt đối phương khi di chuyển là cách tốt nhất.

phân bố các điểm "check-point" có đôi chỗ chưa được hợp lý: nhiều lúc quá gần, nhiều lúc lại khá xa. Vì thế, có màn qua rất dễ nhưng có màn lại khá khó!

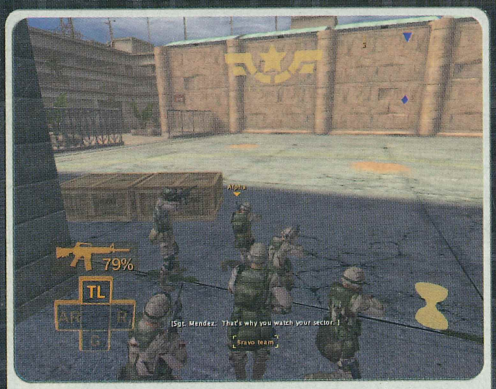
Thêm vào đó, có đôi chỗ trong màn chơi điểm lưu bị lỗi và biến mất (điển hình là màn tấn công vào lâu đài của tên trùm) gây không ít khó khăn cho người chơi khi thực hiện nhiệm vụ.

Xét tổng thể, trò chơi khá tốt. Nổi bật nhất là việc engine vật lý Havok được chăm chút khá kỹ lưỡng. Bạn có thể thấy một vật thể bị vỡ tan tành và văng từng mảnh lên không trung khi gặp lực tác động mạnh, hay kẻ địch té ngửa khi trúng đạn (dù chưa được thật lắm). Ứng dụng "thật" nhất của Havok chính là cảnh người lính di chuyển chậm chạp từng bước khi vác đồng đội bị thương (trong khi ở các game khác như Medal of Honor: Pacific Assault chẳng hạn, điều này được thể hiện không ấn tượng chút nào).

Về mặt hình ảnh, ngay khi còn trên hệ máy XBox, trò này đã được đánh giá cao. Khi chuyển sang PC, phần đồ họa của game mau chóng "hạ gục" người anh em của mình bằng sự sắc nét ở mô hình của các nhân vật, cộng với những hiệu ứng được thêm vào mà XBox không có.

Về giao diện cũng như cách thức điều khiển, game có cấu trúc thiết kế đơn giản, dễ dùng, người chơi chỉ việc tương tác bằng những cú nhấn chuột nhẹ nhàng hay sử dụng các phím tắt dễ nhớ. Bên cạnh đó, phần âm thanh của trò chơi cũng được trau chuốt không kém đồ họa: âm nhạc hồi hộp, căng thẳng, các nhân vật thể hiện được cá tính của mình thông qua những câu thoại linh hoạt, ngẫu nhiên.

Bên cạnh những ưu điểm nổi bật, FSW vẫn để sót những lỗi nho nhỏ trong suốt trò chơi. Chẳng hạn việc xoay trở camera đôi khi bị "kẹt", nhất là trong những nơi bị khuất như bụi rậm, hốc núi. Đôi lúc xảy ra lỗi di chuyển làm cho các nhóm quân bối rối không tìm được đường đi (rất ít xảy ra). Các đoạn phim cắt cảnh được thực hiện khá tốt, nhưng nếu cho phép bỏ qua thì sẽ hay hơn. Tương tự, phần hướng dẫn lúc đầu của game, tuy rất chi tiết dễ hiểu nhưng do không cho "tua" nhanh các câu nói, nên có nhiều người chơi không đủ kiên nhẫn để đi hết phần huấn luyện và kết quả là họ khá vất vả trong việc nắm bắt các kỹ thuật điều khiển nhóm quân. Cuối cùng, AI của game nếu được xử lý tinh tế hơn trong một số tình huống như khi hai bên giao tranh, nếu máy biết tổ chức bọc hông hay ứng xử tình thế linh hoạt hơn thì độ thách thức của FSW hấp dẫn hơn rất nhiều.



CASEVAC – một vị trí rất hữu ích: vừa cứu thương, vừa tiếp đạn dược đầy đủ cho lính.

Khi lưu game, hai đội phải có vị trí nằm trong vòng tròn qui định.

LỜI KẾT

Mặc dù cốt truyện của trò chơi có vẻ tầm thường, không lôi cuốn nhưng với ý tưởng mang tính đột phá táo bạo, cộng với cấu trúc game giản dị, thân thiện, FSW có sức hấp dẫn rất riêng mà không trò chơi cùng loại nào có thể sánh được. Nếu bạn còn ngần ngại khi phải lựa chọn FSW giữa vô vàn những trò chơi, hãy cho nó một cơ hội. Bạn sẽ bị chinh phục ngay!

HỒNG ÂN

Máy chơi game bỏ túi được ưa chuộng nhất thế giới

- Kiểu dáng nhỏ gọn chắc chắn
- Pin sạc Li-ion thời gian sử dụng từ 10-18h
- Bộ vi xử lý RISC 32 bit mạnh mẽ
- Đèn chiếu sáng thiết kế sẵn
- Các vỏ mẫu thời trang ấn tượng
- Tương thích với tất cả các game GBC, GBA, NES..
- Rất nhiều phụ kiện với tính năng độc đáo..

GAME BOY ADVANCE SP

Thế hệ máy chơi game di động mới Sony PSP và Nintendo DS

Hãy liên hệ với chúng tôi để biết chi tiết

XgFlash - Play GBA your way!

- Ghi file game để chạy trên GBA
- Lưu trực tiếp các save game
- Chơi mp3, movie, xem ảnh, e-book..
- Chạy phần mềm với HĐH Pogo System

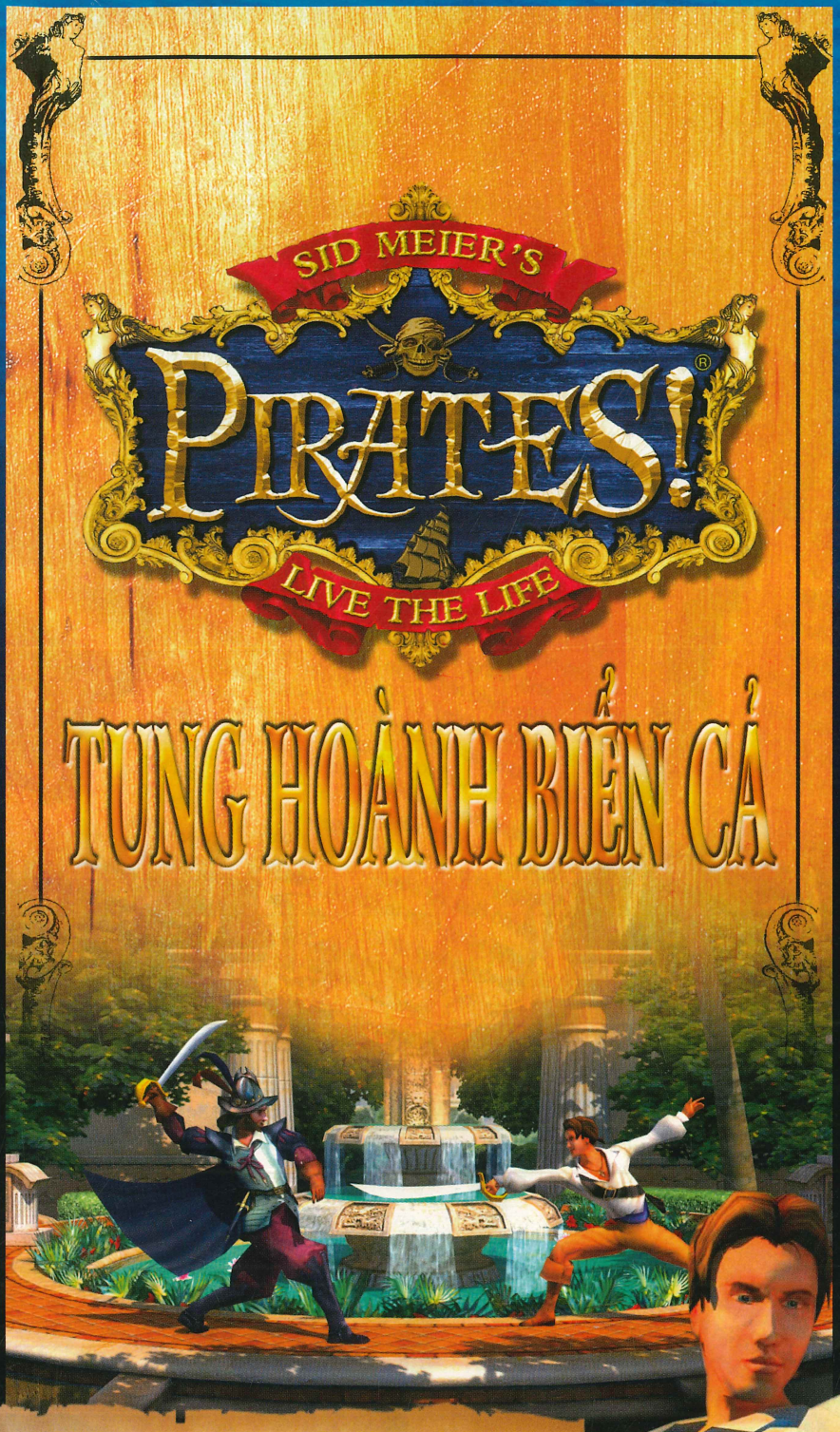
Movie Player AV Adapter Game Hunter Hand Grip 4-Player Link Memory Card GBA Light

VCC Co. Ltd

Trụ sở: 45A Lương Ngọc Quyến HN
Tel: 04.9261841 - 04.9261901
E-mail: xsoftgroup@yahoo.com
Website: www.xsoftvn.com

Chi nhánh: Xsoft Group
Địa chỉ: 129 Đội Cấn HN
Tel: 04.7222184

UnlimitedEntertainment



TUNG HOÀNH BIỂN CẢ

SID MEIER'S PIRATES!	
PHÁT HÀNH	Atari
PHÁT TRIỂN	Firaxis
THỂ LOẠI	Chiến thuật
NGÀY PHÁT HÀNH	22/11/2004
ESRB	Everyone
DUNG LƯỢNG	2 CD
CẤU HÌNH	PIII 1 GHz hoặc tương đương, 256MB RAM, VGA 64MB hỗ trợ TnL, HDD 1,2GB, Windows 98 SE/Me/2000/XP

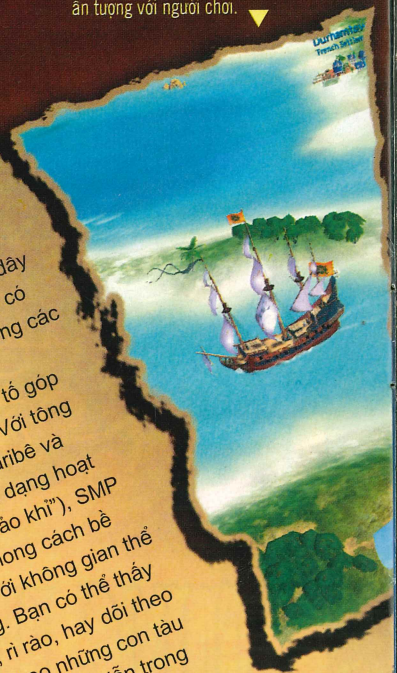
Một game vui nhộn, hài hước xen lẫn tính đa dạng và nhẹ nhàng, những tên cướp biển của nhà thiết kế trò chơi lừng danh - Sid Meier, sau gần 20 năm vắng bóng đã trở lại với một phong cách mới, chinh phục bạn ngay từ cái nhìn đầu tiên. Những cánh buồm đen một lần nữa lại khuấy động màn ảnh nhỏ của chúng ta, Ahoy!

Lấy bối cảnh vùng biển Caribê vào thế kỷ 17, thời đại hoàng kim của những tên cướp biển, bạn trong vai một thuyền trưởng trẻ tuổi rong ruổi khắp nơi trên đại dương bao la để tìm kiếm vận may. Bạn sẽ làm gì để đưa tên tuổi của mình trở thành một trong những cái tên được nhắc đến nhiều nhất ở vùng biển đầy sóng gió này? Một thương gia đầy tài năng? Một nhà thám hiểm vĩ đại hay là một tên cướp biển lừng danh? Tất cả đều do bạn quyết định. Cuộc phiêu lưu trên đại dương bao la bắt đầu...

PHONG CÁCH ĐA DẠNG, BIẾN HÓA

Không như Port Royale làm cho người ta "điên đầu" với những con số tính toán chi li, Pirates of the Carribean với không gian "thu nhỏ" chật chội, riêng Sid Meier's Pirates! (SMP) có cách chơi đa dạng, nhẹ nhàng nên dễ cuốn hút bạn ngay từ lúc bắt đầu. Tương tự như các game cùng loại (nhất là hai game ví dụ trên), SMP được chia thành hai mảng riêng biệt và rõ rệt: trên bộ và dưới nước. Với phần chơi trên bộ, có nhiều thứ trong game đủ để bạn "bận rộn" suốt ngày như: chia chác tài sản cho thủy thủ đoàn sau một phi vụ, tìm đến quán rượu để thuê thủy thủ, mua các món đồ "độc" từ một gã khách bí ẩn nào đó, hoặc lấy thông tin về một chuyến tàu chở kho báu gần đây. Ngoài ra, nếu bạn muốn sửa chữa, nâng cấp hay thậm chí bán tàu để có tiền thì hãng tàu là nơi luôn chào đón bạn... Thi thoảng bạn báo cáo thành tích (hạ tàu hải tặc, tấn công tàu kẻ thù...) cho các tay thống đốc đảo để có được những phần thưởng nho nhỏ cũng là một điều thú vị. Bạn có thể được thăng chức (tuy cách thức này gần giống game nhập vai nhưng người chơi không cần bận tâm về việc lên cấp cho nhân vật), được cấp thêm đất hay có được những cuộc hẹn hò vui nhộn với các cô con gái "rượu" của những ngài thống đốc.

Với tông màu tươi, nhã, *SMP* dễ tạo ấn tượng với người chơi. ▼



Nếu đã "chán chê" đất liền, hãy trở lại với biển cả bao la, và lúc này những trận thư hùng trên đại dương sẽ "hút" hết tâm trí của bạn. Có nhiều phương thức mà người chơi có thể lựa chọn cho các trận thủy chiến của mình như: bắn hạ hay làm "tê liệt" tàu đối phương, đôi khi giao tranh tay đôi với kẻ thù trong những trận thư hùng bằng kiếm khá hấp dẫn. Phần thưởng cho kẻ chiến thắng là toàn bộ con tàu và của cải của đối phương. Và tất nhiên nếu bạn bị thua, bạn sẽ bị tống giam hay lênh đênh trên biển khơi với một con tàu "xấu xí". Bạn vẫn có khả năng làm lại tất cả từ đầu một cách mau chóng.

Trò chơi không chỉ hội đủ các thành phần cơ bản của một game "hải tặc" mà nó còn biết cách kéo dài sự thú vị của những thành phần này bằng cách thêm vào những trò chơi tuy nhỏ, nhưng cũng đủ cho các gamer bỏ ra nhiều thời gian để nghiền ngẫm. Chẳng hạn khi người chơi đánh chiếm một thành phố, game có thể đưa họ trở về dạng chơi dàn trận theo lượt khá hấp dẫn, hoặc đôi khi "quăng" bạn vào một cuộc đấu kiếm tưng bừng khói lửa trên các pháo đài. Nhiều lúc bạn cần lấy thông tin từ quán rượu, "uýnh nhau" là chuyện thường xảy ra. Đôi khi nếu chán những cảnh đánh nhau, tại sao lại không chọn thú vui đi đào kho báu hay "xúi giục" các tay thổ dân (hoặc hải tặc) đi đánh các thành phố giúp bạn? SMP cho phép bạn thực hiện tất cả mọi điều mà mình thích một cách tự do không giới hạn.

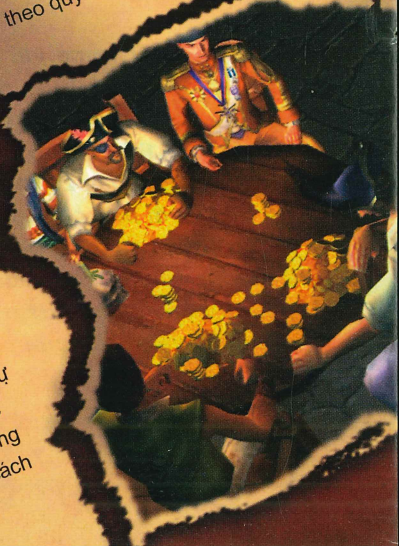
NHỮNG ĐIỂM SÁNG TRONG GAME

Sid Meier's Pirates! không chỉ nắm bắt được tâm lý người chơi cần và không cần những gì trong game mà còn là cách thiết kế giao diện tương tác với người dùng vô cùng hữu hiệu và đơn giản. Chỉ bằng vài cú nhấn chuột hay bàn phím, bạn có thể làm tất cả mọi thứ. Nhờ vậy lối chơi của game được tinh giản đi rất nhiều mà không phức tạp và rắc rối như các trò cùng loại. Chẳng hạn, khi bạn đặt chân lên bờ thay vì phải tốn công "chạy maratông" vòng quanh thành phố để kiếm những vị trí quan trọng như quán rượu, tòa thị chính... game liệt kê sẵn danh sách các điểm cần đến và bạn chỉ việc nhấn chọn nơi mình cần, rất tiện lợi! Bên cạnh đó, sự vui nhộn và hài hước hòa lẫn trong cách chơi đã tạo nên một phong cách riêng không thể lẫn giữa SMP với các trò khác. Bạn có thể bắt gặp những cảnh rất vui xuyên suốt trò chơi như: khi đánh nhau, nhân vật chính có thể đu dây lượn vòng, lè lưỡi chọc quê đối phương, hay có những cảnh rượt đuổi chạy lên, chạy xuống các cầu thang trông rất nực cười.

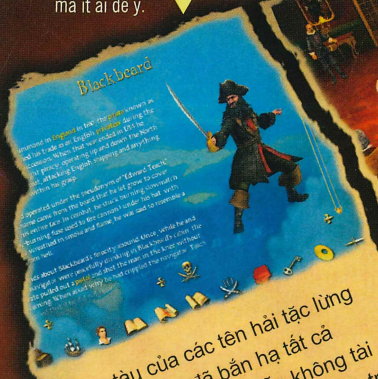
Hình ảnh và âm thanh cũng là nhân tố góp phần tạo nên thành công của trò chơi. Với tông màu tươi, nhã, đúng chất vùng biển Caribê và cách thể hiện hình ảnh nhân vật dưới dạng hoạt họa 3D (tương tự như "Lời nguyền đảo khỉ"), SMP gây ấn tượng với người chơi bởi phong cách bề ngoài lịch lãm và tao nhã, cộng với không gian thể hiện không kém phần sinh động. Bạn có thể thấy được những đợt sóng lăn tăn, rì rào, hay dõi theo những chú cá heo đang đuổi theo những con tàu và nô đùa với sóng... Nếu để ý kỹ, xen lẫn trong tiếng sóng biển là những điệu hò vui tai của vùng Caribê mỗi khi bạn ghé thăm một thành phố nào đó. Tất cả đã tạo nên một bức tranh thơ mộng cho trò chơi.

Về tổng thể, các mức độ khó của trò chơi được phân bố hợp lý. Ở chế độ dễ nhất, bạn là "nhà vô địch" trên biển cả, không ai có thể sánh kịp. Thế nhưng khi bạn phân chia của độ khó lên cao dần (thường khi bạn phân chia của cải cho thủy thủ đoàn, game sẽ đề nghị tăng mức khó lên). Những màn đấu kiếm hay bắn tàu đều trở nên khó khăn hơn, đặc biệt là nếu tuổi tác của bạn "già" đi – một điểm hay của game, khả năng tác chiến sẽ trở nên chậm chạp và thiếu chính xác.

Bên cạnh những ưu điểm nổi bật, SMP cũng có những thiếu sót nhỏ mà đa phần tập trung ở cách thức điều khiển tàu. Bạn có thể bắt gặp hiện tượng các tàu đi theo chạy nhanh một cách bất thường theo quỹ đạo tròn, hay khi tấn công

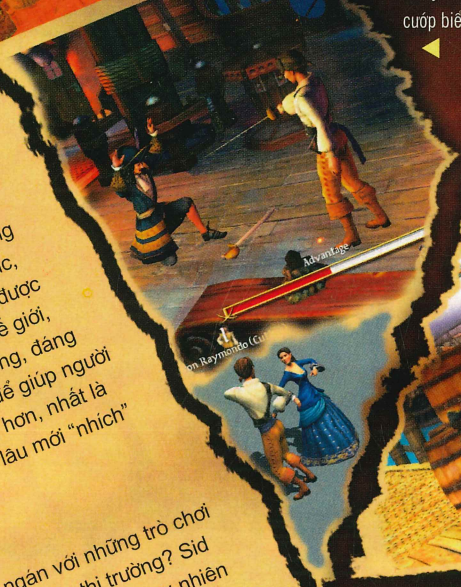


SMP có một cuốn từ điển hàng hải rất hay mà ít ai để ý.



Những cuộc hẹn hò với các tiểu thư bao giờ cũng rất "căng thẳng"

Dù đã tiêu diệt hết thủy thủ đoàn nhưng bạn vẫn phải đối đầu với tên thuyền trưởng, nếu hắn là cướp biển nổi tiếng.



Khi cần nâng cấp, sửa chữa hay bán tàu, nơi bạn cần đến là các hãng tàu.

tàu của các tên hải tặc lừng danh, dù bạn đã bắn hạ tất cả thủy thủ đoàn nhưng vẫn không tài nào đánh chìm được chiếc tàu đó, trừ phi bạn hạ gục được tên thuyền trưởng trong cuộc đấu tay đôi với hắn. Đôi lúc, có hiện tượng người chơi đã bắn hạ được chiếc tàu nhưng khi trở ra bản đồ thế giới, chiếc tàu đó vẫn đi theo. Và cuối cùng, đáng phàn nàn là trò chơi thiếu phím tắt để giúp người chơi tiếp cận tàu đối phương nhanh hơn, nhất là khi bạn đi ngược hướng gió phải rất lâu mới "nhích" lại gần con tàu của đối thủ.

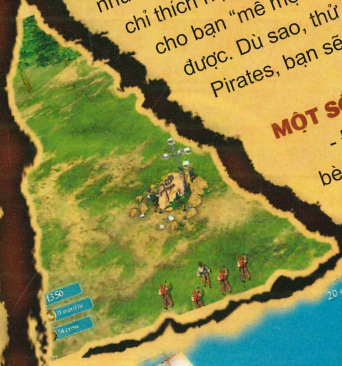
LỜI KẾT

Mệt mỏi với công việc, chán ngán với những trò chơi bắn súng hay chiến thuật đang tràn ngập thị trường? Sid Meier's Pirates là một giải pháp thư giãn khá tốt. Tuy nhiên theo kinh nghiệm cá nhân đã chơi qua một số trò hải tặc, những game dạng này cho dù hay cách mấy đi nữa, cũng chỉ thích hợp cho việc "đổi gió" nhất thời, không thể làm cho bạn "mê mệt" lâu dài như những dòng game khác được. Dù sao, thử sức với một trò chơi khá hay như Sid Meier's Pirates, bạn sẽ không thấy tiếc thời gian mà mình đã bỏ ra.

MỘT SỐ LỜI KHUYÊN

- Để tấn công được thành phố khác, bạn phải gây hấn thật nhiều với tàu bè của quốc gia đó. Thường là sau khi tấn công từ 4 tới 5 tàu thì bạn có thể "xâm lăng" được thành phố đó.
- Hãy chịu khó lân la hỏi thăm những người trong quán rượu, biết đâu bạn sẽ có được những món lợi gấp cả chục lần.
- San Juan là nơi chứa nhiều kho báu được chôn giấu nhất.
- Lúc giao tranh trên biển, cách thức hạ gục tàu đối phương hữu hiệu nhất mà vẫn tránh được thương tổn cho tàu mình (nhất là với các tàu hải tặc thường có xu hướng xáp lại gần), là dùng chiêu chạy zíc zắc trước mũi tàu đối thủ, khi thì quẹo trái lúc thì quẹo phải để bắn, như vậy đối phương sẽ bị động không thể tấn công được.
- Hãy tận dụng tối đa địa hình khi bạn tham gia vào trò chơi dàn trận theo lượt, nó sẽ giúp cho bạn chiếm được ưu thế nhất thời.
- Chỉ nên chia phần cho các thủy thủ trừ phi bạn muốn nâng độ khó lên cao, còn không thì đừng chia vì sẽ có lúc game "bắt buộc" bạn phải về hưu và chơi lại từ đầu.

NGUYÊN AN



Làm "tê liệt" tàu của đối phương là cách mà tôi thích nhất!

Chỉ nên chia của cải cho thủy thủ đoàn nếu bạn muốn nâng mức khó của game lên.

SỬA PHẦN CỨNG MÁY TÍNH TẠI HÀ NỘI

Chuyên sửa các sự cố
Không Detect, không Fdisk, không Fomart,không khởi động
Bad track 0, tẩy Bad sector...

ĐẶC BIỆT
Cứu dữ liệu trên các ổ cứng hỏng

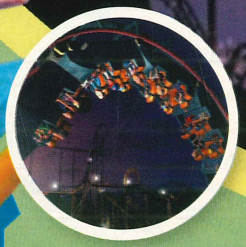
Đào tạo, chuyển giao công nghệ, sửa mainboard, ổ cứng...

Liên hệ: A.DŨNG
103B1, Bắc Thành Công - Ba Đình - Hà Nội
Tel: (4) 772 2935 * Mobile: 0903 237814
http://suachua.vnn.vn Email: hdo4a@hn.vnn.vn

Roller Coaster Tycoon 3

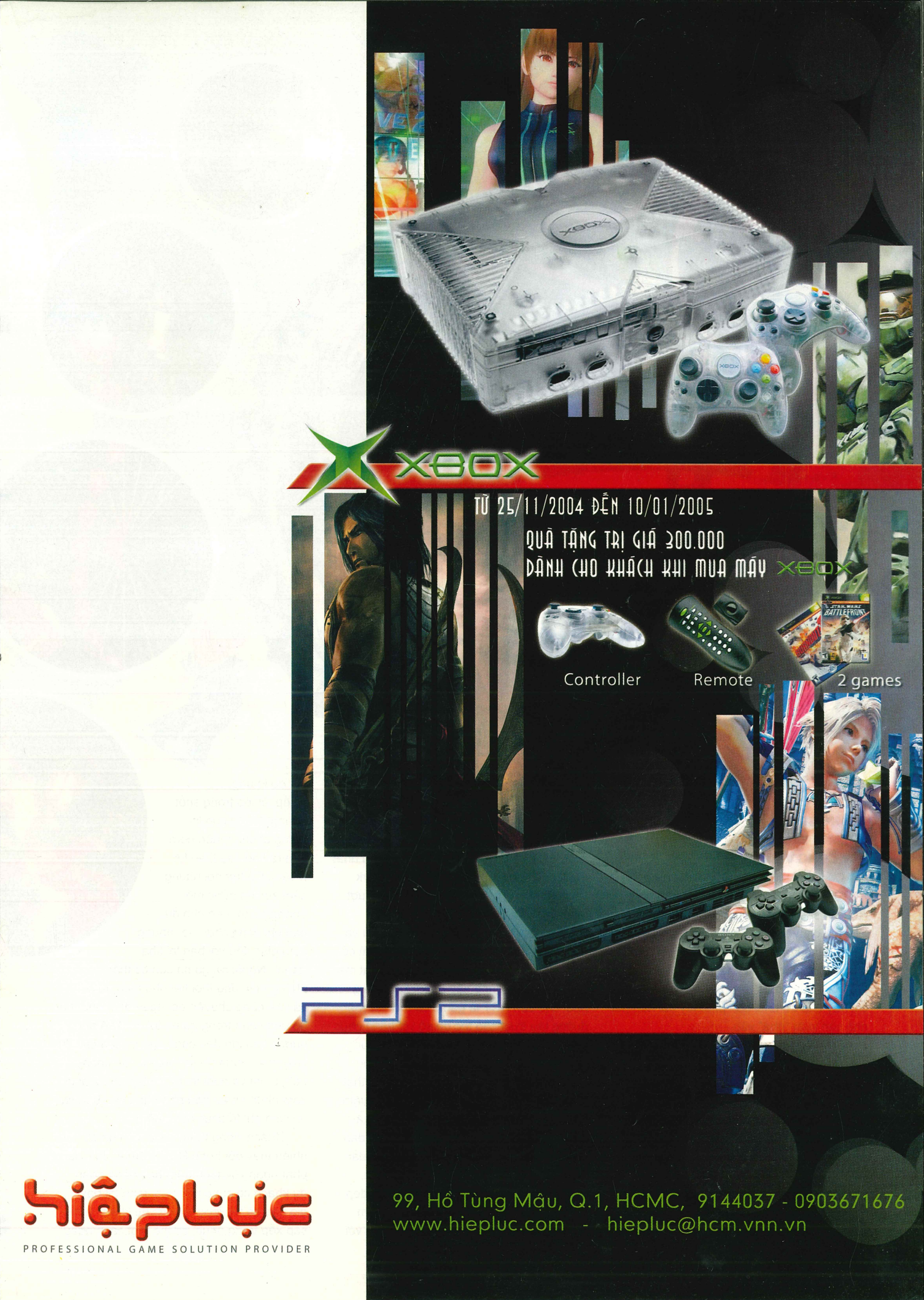
EVERYONE E CONTENT RATED BY ESRB

ÔNG HOÀNG tàu lượn siêu tốc



Bạn có dự định gì cho ngày cuối tuần sắp tới chưa? Gợi ý hay nhất là hãy cùng gia đình hoặc bạn bè đến một khu vui chơi nào đó, thỏa chí thử thách trên tất cả các trò chơi tại đây. Trong trường hợp bạn không có đủ thời gian rỗi hoặc không thích nơi đông người và lại có một PC cấu hình khá, bạn hãy thử trò chơi Roller Coaster Tycoon 3 (RCT3), phiên bản kế tiếp sau bốn bản mở rộng của trò chơi xây dựng công viên được yêu thích nhất năm 1999.

Cũng như bao trò chơi xây công viên khác, trong RCT3, bạn không chỉ trở thành du khách mà còn là giám đốc của công viên giải trí này. Bạn phải làm sao để công viên của mình thu hút thật nhiều du khách với những loại hình giải trí đặc sắc như trò chơi tàu lượn cao tốc, trò mà ngay từ những ngày đầu RCT3 xuất hiện đã khiến trò chơi "bứt tốp" vượt lên trên những đối thủ tên tuổi khác (Sims Coaster chẳng hạn).



hiệp lực

PROFESSIONAL GAME SOLUTION PROVIDER

99, Hồ Tùng Mậu, Q.1, HCMC, 9144037 - 0903671676
www.hiepluc.com - hiepluc@hcm.vnn.vn

THỔI LUỒNG SINH KHÍ MỚI VÀO GAME XÂY CÔNG VIÊN

Có lẽ hơi thừa thãi nếu tôi nói rằng RCT3 là phiên bản đã được "3D hóa" của RCT. Vì sao? Bởi trong thời buổi hiện nay, trào lưu chuyển đổi từ hai chiều sang ba chiều đang là mốt và hầu hết các trò chơi muốn sống được đều phải thông qua "thủ tục" này. Tuy nhiên, như thế vẫn chưa đủ, cái hay của trò chơi còn phải tùy cái hồn mà nhà sản xuất "phả" vào.

Sẽ không có gì quá đáng nếu tôi nhận xét: cho đến nay chỉ có hai trò xây công viên đạt được cả hai tiêu chuẩn này là Sims Theme Park của Bullfrog và RCT3. Đồ họa của RCT3 có nhiều cải tiến khá thú vị. Trước tiên là hệ thống camera của game trở nên linh hoạt hơn để tương thích với không gian 3D rộng lớn của trò chơi. Không còn đơn giản dịch chuyển theo bốn chiều Đông, Tây, Nam, Bắc, hệ thống camera có thể quay nhiều góc độ để bạn có thể ngắm nghía công viên của mình theo "phong cách" riêng. Đặc biệt, RCT3 thêm vào góc nhìn ngôi thứ nhất mà tôi đã thích từ thời Sims Theme Park vì cho phép cảm nhận thực tế đường trượt mình vừa xây dựng.

Trò chơi trong RCT3 rất phong phú và được chia thành nhiều nhóm, mỗi nhóm có nhiều loại phù hợp chủ đề của vùng đất mà công viên bạn đang xây dựng. Đặc trưng nhất cho sêri RCT là game có một thư viện đường tàu trượt cao tốc đồ sộ với hàng chục kiểu đường trượt có sẵn hoặc tự tạo "độc nhất vô nhị". Cùng với sự hỗ trợ của góc nhìn ngôi thứ nhất như đã đề cập, quả thật không có gì tuyệt vời hơn được thử nghiệm đường trượt do chính mình thiết kế và xây dựng. Hãy thử tưởng tượng cơ thể bạn dán chặt trên tàu trượt, cảm nhận nó đang dần dần được kéo lên trên đỉnh đường trượt, ngắm nhìn khung cảnh công viên tươi đẹp từ trên cao cho tới khi lên đến đỉnh điểm thì đoàn tàu đột ngột rơi tự do và lao đi với tốc độ khủng khiếp lắt léo trong suốt quãng đường còn lại, tưởng chừng muốn ném bạn ra khỏi tàu theo lực ly tâm. Có thể nói những cảm xúc đó được mô phỏng rất tốt nên cho dù bạn chỉ đang chơi "ảo" nhưng cảm giác đến với bạn lại khá "thực". Ngoài ra, game còn có thêm những hiệu ứng thời tiết như mưa, tuyết... và khả năng chuyển đổi ngày đêm như thật (khung cảnh trong game tối dần) sẽ ảnh hưởng khá lớn đến cách ứng xử của các du khách: khi mưa họ sẽ mua dù, áo khoác để giữ ấm và buổi tối họ sẽ tập trung lại để xem những màn bắn pháo hoa nếu bạn có đủ kinh phí tổ chức hàng đêm.

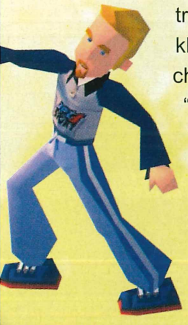
Khách viếng thăm công viên đã có nhiều thay đổi trong RCT3. Trước đây, bạn phát ngán với hàng trăm hay hàng ngàn du khách có cùng một vóc dáng thì bây giờ bạn sẽ hài lòng khi các du khách được sắp xếp trang phục, cơ thể một cách ngẫu

nhiên đảm bảo không có hai vị khách bất kỳ nào giống nhau. Du khách cũng đã được chia thành ba nhóm khách hàng cụ thể: trẻ em, người lớn và các cụ già. Mỗi nhóm tuổi đều muốn có những khu vực giải trí cho riêng mình: trẻ em chơi những trò chơi nhẹ nhàng như cầu tuột, đu quay...; trong khi thanh niên thì lại tìm những đoàn tàu trượt "lạnh xương sống" để thử sức; và khách cao tuổi tản bộ xung quanh, ngồi nghỉ trên những băng ghế đá, xem con cháu mình chạy nhảy trong công viên. Lời khuyên là bạn không nên quá tập trung chiều chuộng một đối tượng nào đó mà "bỏ bê" số còn lại bởi vì mỗi du khách đều có cảm nghĩ riêng ảnh hưởng rất lớn đến uy tín, đồng thời tác động quyết định đến quá trình trao giải thưởng cho công viên. Bên cạnh đó, bạn còn có thể phục vụ chu đáo cho khách hàng của mình tốt hơn bằng việc bố trí những dịch vụ ăn uống, hàng lưu niệm rải rác khắp khu vui chơi, vừa giúp du khách thoải mái mà lại tăng thêm lợi nhuận cho bạn.

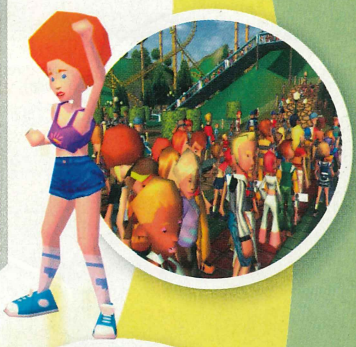
Bạn sẽ không phải một mình gánh vác hết mọi công việc trong công viên mà đồng hành cùng bạn sẽ là lao động thuê mướn. Bốn loại nhân viên quan trọng nhất của công viên là người lao công quét dọn rác thải, anh thợ máy bảo trì và sửa chữa những trò chơi bị hư hỏng, bảo vệ ngăn chặn bọn quậy phá và anh hề trong trang phục ngộ nghĩnh mua vui cho du khách. Để họ làm việc thật hiệu quả, bạn hãy xây cho họ phòng nghỉ, trả lương hậu và bố trí thành nhiều ca trực.

ĐỐT PHÁO BÔNG ĐI NÀO!

Cảm thấy chừng ấy cải tiến vẫn chưa đủ, RCT3 bổ sung thêm công cụ cho phép tạo ra những màn pháo bông rực rỡ. Bộ công cụ có sẵn hai mươi loại pháo bông đủ kích cỡ, màu sắc và thiết kế giao diện kéo thả trực quan. Trước khi bắn thật, bạn được duyệt trước cho đến khi nào hài lòng thì thôi. Bạn có thể cho bắn pháo bông vào bất kỳ lúc nào nhưng thời điểm thích hợp nhất là khi màn đêm buông xuống để tạo sức sống mới cho công viên và thu hút thêm du khách. Thú vị hơn, bạn có thể tải những màn bắn pháo bông, thiết kế đường tàu lượn lên mạng và trao đổi với cộng đồng người hâm mộ RCT khắp thế giới về những cách mix pháo bông mới, những đường tàu lượn hấp dẫn...



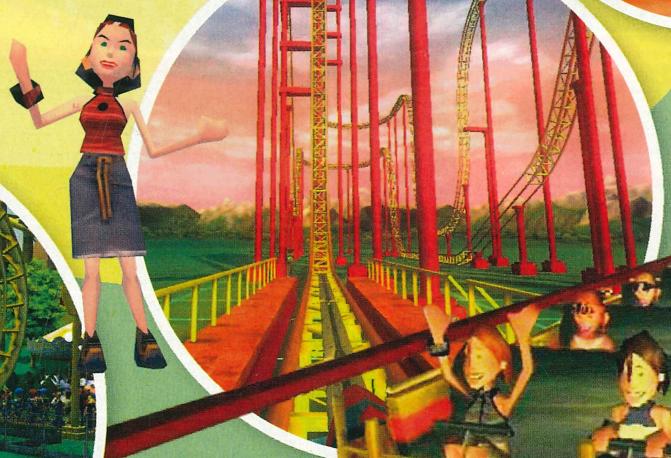
ROLLERCOASTER TYCOON 3	
PHÁT HÀNH	Atari
PHÁT TRIỂN	Frontier Developments
THỂ LOẠI	Mô phỏng/ Xây dựng
NGÀY PHÁT HÀNH	26/10/2004
ESRB	Everyone
DUNG LƯỢNG	1 CD
CẤU HÌNH	733 MHz, 128MB RAM, VGA 32MB GeForce 2, HDD 600 MB,Windows 98SE/ME/2000/XP



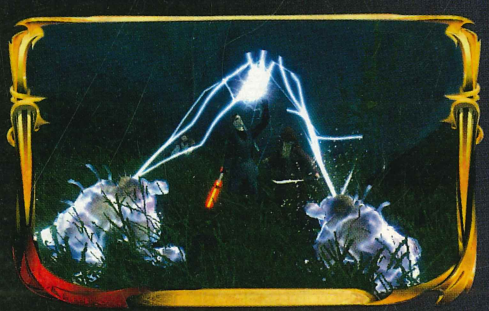
KẾT LUẬN

RCT là một trò chơi xây dựng công viên rất hay với đủ mọi thứ bạn mong chờ ở một khu giải trí thực thụ và mang lại cho bạn những cảm nhận hào hứng như thật. Có thể bạn sẽ nghĩ rằng việc đầu tư trí óc vào một trò chơi xây dựng sẽ không thú vị bằng làm vài ván Counter Strike hay Warcraft nhưng sự thật ra sao chỉ có bạn sau khi chơi qua RCT3 mới có thể trả lời được. Nhưng, dù game hấp dẫn thật vẫn không thể sánh bằng việc ra ngoài vui chơi cùng gia đình, bạn bè.

ĐỨC QUANG



CHÚA TỂ



Khi hệ máy Xbox ra đời, gần như mọi người đều chờ đợi một thành công vang dội khi tên tuổi nó gắn liền với Microsoft – người khổng lồ của cả 2 thế giới: thực và… ảo. Trong bối cảnh PS2 đã và đang bành trướng thế lực trên lãnh địa console với những chiến tướng dũng mãnh như anh em nhà Final Fantasy, Metal Gear Solid, Winning Eleven… Xbox vẫn tự tin, từng bước giành giật và từ từ lấn át mảnh đất game màu mỡ. Tuy nhiên, trên mặt trận game nhập vai (RPG), lực lượng của đạo quân họ X còn yếu ớt. Và rồi một ngày nọ, chàng hiệp sĩ Kotor (Knights of the Old Republic) xuất hiện.

Thành công của KOTOR ngay khi vừa được phát hành không phải là điều ngoài dự đoán, khi game được kỳ vọng trở thành game "ra hồn" nhất cho mãnh đất RPG còn quá cằn cỗi của Xbox. Cũng không quá đáng nếu nói Kotor thành công ngay khi còn trong giai đoạn thai nghén, nếu biết rằng "cha đẻ" của game là Bioware – bậc thầy của thể loại RPG. Và hàng loạt các giải thưởng "Game Of The Year" của nhiều website và tạp chí game đã làm chất xúc tác cho phiên bản tiếp theo nhanh chóng đến tay fan hâm mộ: "Star War Knight Of The Old Republic II: Sith Lord."

THIÊN HÀ

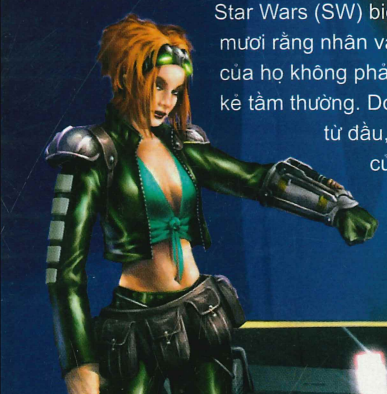
"A LONG TIME AGO IN A GALAXY FAR, FAR AWAY"

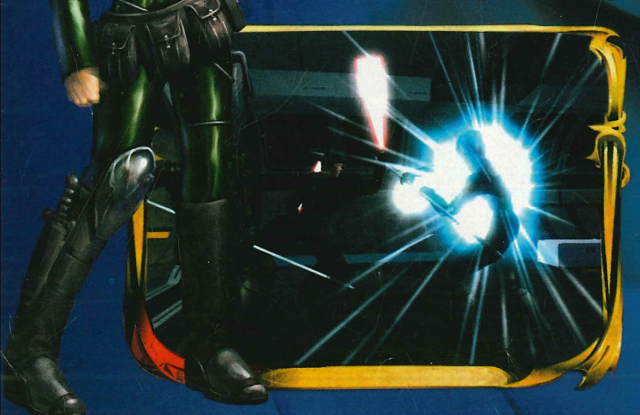
Từ lâu rồi, trên một thiên hà rất xa, xa lắm... một đế chế của thế lực hắc ám đang được hình thành và gần như không có gì ngăn cản được nó. Chỉ có một người duy nhất, một lựa chọn duy nhất có thể làm thay đổi tất cả. Ai? Người duy nhất ấy không ai hết chính là bạn! Vậy bạn là ai? Tại sao bạn phải lựa chọn? Hãy tự đi tìm lời giải khi bạn tỉnh dậy ở một nơi mà chính bạn cũng không biết là đâu... Đó cũng chính là lúc bạn bắt đầu với Sith Lord.

Cũng như phiên bản đầu tiên, Sith Lord bắt đầu bằng bức màn bí ẩn bao trùm lên nhân vật chính. Kế thừa từ Bioware, Obsidean Entertainment (OE) cũng không giấu diếm ý đồ về cốt truyện (storyline) của game: nhân vật chính sẽ dấn thân vào hành trình tìm kiếm câu trả lời cho chính mình. Suốt cuộc hành trình đó là quá trình hình thành một câu chuyện riêng cho mỗi người chơi. Ta cũng dễ nhận ra loạt Kotor xây dựng cấu trúc game với kết thúc mở (có lẽ đây là xu hướng hiện giờ của nhiều RPG). Theo nhận xét cá nhân tôi thì tính phi tuyến tính (non-linear) của Sith Lord được làm rõ nét hơn Kotor. Điều này có nghĩa người chơi sẽ tự do hơn trong cách chơi, có nhiều lựa chọn hơn trong cách

giải quyết tình huống và đương nhiên là gameplay sẽ thú vị hơn rất nhiều, nhất là đối với một game nhập vai.

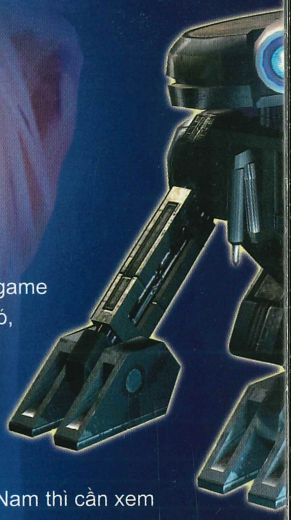
Nói đến Star Wars thì đồng nghĩa việc nói đến Jedi. Dù trò chơi hay phim, chắc chắn những hiệp sĩ Jedi luôn xuất hiện. Có vẻ OE rất khôn ngoan khi không cần úp mở về việc nhân vật chính là một Jedi, họ quá biết rằng người chơi, nhất là các fan của Star Wars (SW) biết mười mươi rằng nhân vật chính của họ không phải là một kẻ tầm thường. Do đó ngay từ đầu, nhân vật của bạn đã có thể sử dụng những khả năng đặc biệt của Jedi (được gọi là Force trong thế giới của Star Wars).





Đáng khen ngợi nhất là kịch bản của game, được xây dựng bối cảnh vào thời điểm sau phần một chỉ vài năm (thời gian trong game). Khi bạn đã chơi qua phần một thì hẳn biết game có nhiều kết thúc khác nhau, tùy thuộc vào người chơi. Nếu không cẩn thận, những sự kiện và quan hệ nhân - quả sẽ thiếu logic, không thực tế. OE đã khéo léo tạo sự liên kết giữa phần một và hai liền lạc với nhau cho dù bạn chơi như thế nào trong phần đầu.

Có lẽ đó là tất cả những gì ấn tượng nhất của game vì thực ra, khi chơi Sith Lord cảm giác của bạn hoàn toàn giống như đang chơi Kotor. Ngoài một số cải tiến, phiên bản tiếp theo như có vẻ như thiếu sức sáng tạo – yếu tố chính làm nên những kỳ tích cho bản Kotor của Bioware. Cũng dễ thấy rằng, Sith Lord nhắm vào fan của SW (phim, truyện, game… những gì liên quan đến SW) và đặc biệt là fan của Kotor. Tuy không mở rộng ra cho nhiều đối tượng, nhưng rõ ràng là trên thế giới có hàng triệu người từng mê mẩn với những đường kiếm Light Saber. LucasArts (hãng phát hành) chỉ cần có thế! Nói vậy để bạn biết rằng đây là game rất kén người chơi. Do đó, trước khi chọn Sith Lord cho bộ sưu tập game của mình, hãy xem thử bạn yêu thích Star Wars đến mức độ nào. Với gamer Việt Nam thì cần xem xét thêm một yếu tố nữa trước khi chơi: "vốn tiếng Anh". Thực sự mà nói 40% sức hấp dẫn của Sith Lord (cũng như Kotor) nằm trong những mẫu đối thoại dài dòng, rối rắm, đan chéo nhau suốt toàn bộ game.



Kotor hay hoặc dở là do chính bạn !

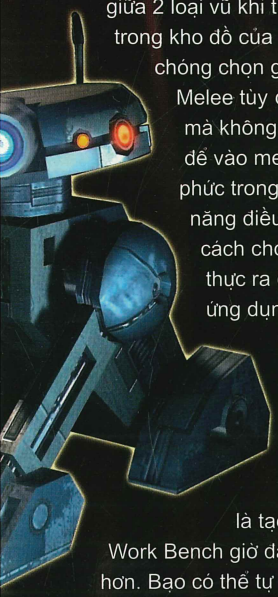
MỚI VÀ HAY?

Chắc chắn một điều rằng Sith Lord không phải là một game dở. Nếu thường xuyên theo dõi thông tin về game qua Internet hoặc tạp chí chuyên game của nước ngoài, bạn có thể thấy Sith Lord đang nằm trong danh sách đề cử game RPG hay nhất năm. Nhưng lẽ ra Sith Lord phải làm được hơn những gì mà nó thể hiện. Trong những số trước, Thế Giới Game đã có bài giới thiệu về Kotor (trên hệ máy PC – được phát hành sau phiên bản trên Xbox). Chỉ cần bạn tìm đọc lại bài đó, gần như bạn đã biết 90% Sith Lord là

như thế nào! Bộ khung của Sith Lord trùng lắp quá nhiều với phần I, đây là khuyết điểm tệ hại nhất của game.

Cụm từ "Mới và hay" tôi dùng ở trên, ý là muốn nói: "Những cái mới thì không hay, và những cái hay thì không… mới"!

Giao diện điều khiển của Kotor có thêm vài chức năng mới. Bạn có thể tùy chọn cho nhân vật mình không điều khiển ở nhiều trạng thái: sẵn sàng tấn công, tấn công từ xa… và hay nhất là tùy chọn Jedi Support cho những nhân vật là Jedi. Chức năng này cho phép toàn đội của bạn (1 đội tối đa là 3 người) có thể tấn công hiệu quả hơn, tận dụng sức mạnh nhiều hơn so với phần 1. Ngoài ra, menu điều khiển còn cho phép bạn có thể chọn vũ khí nhanh. Trong Kotor 2, nhân vật của bạn được phép chuyển đổi giữa 2 loại vũ khí tùy ý, miễn là bạn có nó trong kho đồ của mình: bạn có thể nhanh chóng chọn giữa 2 loại Ranged và Melee tùy diễn biến của trận đấu mà không cần phải dừng lại game để vào menu chính (rất phiền phức trong phần 1). Những khả năng điều khiển mới này làm cho cách chơi hay hơn hẳn, nhưng thực ra các trò RPG khác đã ứng dụng kỹ thuật này từ rất lâu. OE chỉ việc lấy kinh nghiệm của người đi trước để làm cải tiến cho chính mình.



Một chức năng mới cũng đáng chú ý là tạo đồ "Item". Những cái Work Bench giờ đây có nhiều chức năng hơn. Bạo có thể tự tạo được những món đồ chơi (lựu đạn, túi cứu thương v.v... để nâng cấp vũ khí…) từ những món phụ kiện hay hóa chất kiếm được. Tuy nhiên chức năng này cũng không mấy hấp dẫn vì không theo kịp diễn tiến của game. Tại sao phải tạo những món đồ mà bạn chỉ cần lùng sục một chút là dễ dàng tìm thấy? Tại sao phải tốn vật liệu để tạo ra món đồ nâng cấp khi bạn chỉ cần đơn giản gỡ ra từ những vũ khí không sử dụng? Cải tiến là cho gameplay có chiều sâu hơn, nhưng không hợp lý thì tự nhiên trở thành "cải lùi".

Đồ họa trong Sith Lord thực sự là một bước phát triển… lùi. Chẳng những không được như phần một, ngay cả cách lập trình đồ họa cũng rất tệ. Có khi nào bạn có thể sử dụng keyboard với hai bàn tay cách đó… 5 tấc và đồng thời cầm 2 cây kiếm "bự chảng"? Khả năng đặc biệt của các Jedi trong Sith Lord là vậy đó! (nên biết rằng, engine đồ họa của Sith Lord được Bioware chuyển giao hoàn toàn cho OE). Không chấp nhận được là ngay cả những đoạn phim được dựng bằng engine của game cũng có lỗi về camera. Điểm hay duy nhất trong đồ họa mà OE phát huy được là engine-combat. Có thể nói đây là điểm nhấn hấp dẫn nhất mà Bioware đã làm trong Kotor. Nó cho phép 2 đối tượng khi giao chiến sẽ tương tác lẫn nhau. Nếu bạn chưa chơi Kotor thì tôi rất khó diễn tả, xin nói đơn giản: nếu A đánh thì B đỡ (chứ không trơ trơ đứng nhìn A đánh).

Bản thân những lỗi trong phần I cũng chưa được giải quyết. Đối với cách chơi dựa vào những mẫu đối thoại, Sith Lord vẫn còn mắc những lỗi lập lại nội dung (thậm chí còn nhiều hơn phần một). Đây là lỗi khó phát hiện vì thực ra có những nội dung cần thiết phải lập đi lập lại nhiều lần nhưng nó hợp với logic. Nếu bạn là một tay chuyên trị RPG, chắc chắn không thể nào hài lòng.

Điều phiền toái nhất trong Kotor I vẫn là điều phiền toái nhất trong Sith Lord. Mỗi khi di chuyển sang một khu vực khác, bạn phải "game load". Khoản thời gian chờ đợi này cũng không phải là lâu lắm, nhưng gameplay của Kotor có những quest đòi hỏi thường xuyên phải di chuyển qua lại giữa các vùng khác nhau, nhiều khi bạn dễ "mất hứng", nhất là khi đang giải quyết một quest quá hóc búa. Cũng khó trách được nhà làm game, vì họ buộc phải chia nhỏ từng khu vực để giành tài nguyên phần cứng (xbox) xử lý những tác vụ khác. Nếu Sith Lordl

được làm trên Xbox II có lẽ người chơi sẽ không bực bội về chuyện này nữa?

GAME CHỌN NGƯỜI CHƠI

Nếu bạn đã từng chơi qua Kotor, bạn có thể thấy động từ "Choose" (lựa chọn) là tâm điểm cho mọi việc từ nội dung, cách chơi cho đến cả cách điều khiển. Với những game như Kotor I & II, nếu như bạn yêu thích, bạn sẽ đưa nó vào danh sách "Top game" của mình, bằng ngược lại, chỉ cần 10 phút chơi bạn sẽ cho rằng đây là một game chán nhất trên đời. Trên đây chỉ là nhận định chủ quan của tôi, nhìn chung, rất nhiều website và tạp chí vẫn đánh giá Sith Lord là một sự kế thừa xứng đáng của Kotor.

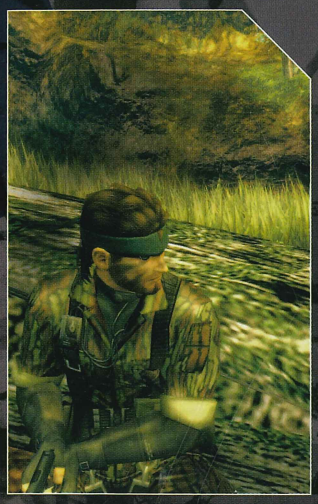
Với những Fan của Kotor thì Sith Lord một sự lựa chọn không cần phải suy nghĩ. Còn đối với những người mới làm quen với Kotor thì sao? Tôi khuyên bạn hãy thử một lần xem… biết đâu game sẽ chọn bạn!

DUY NGUYỄN

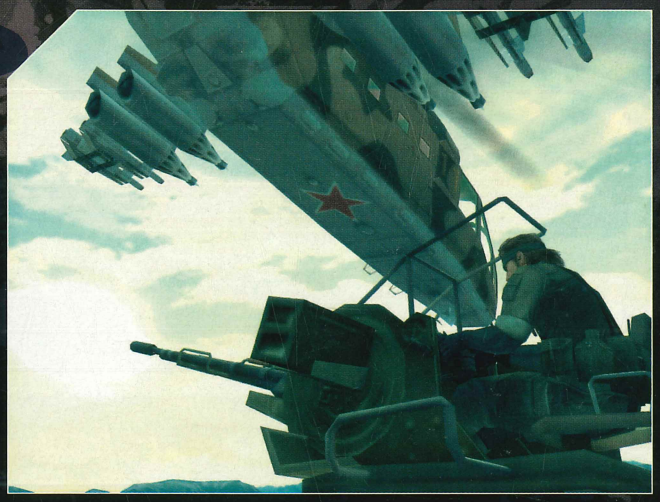
METAL GEAR SOLID 3: SNAKE EATER	
PHÁT HÀNH	Konami
PHÁT TRIỂN	Konami
THỂ LOẠI	Hành động/Phiêu lưu
NGÀY PHÁT HÀNH	18/11/2004
ESRB	M
DUNG LƯỢNG	1 DVD

MATURE M CONTENT RATED BY ESRB

ĐẢ THẢO KINH XÀ METAL GEAR SOLID 3 SNAKE EATER



Việc xuất hiện quá nhiều tên tuổi lớn vào dịp cuối năm khiến nhiều gamer không khỏi băn khoăn lựa chọn ứng viên phù hợp với mình. Dân gamer PC có thể tự hào đã có dịp thưởng thức "bữa tiệc thịnh soạn" với Half Life 2, World of Warcraft, Sid Meier's Pirates; giới mộ điệu Xbox thì phấn khởi với sự kiện Master Chief trở về trong Halo 2 hay diện kiến The Sith Lords trong Star Wars: KOTOR 2. Fan trung thành Nintendo thì có dịp hội ngộ chàng Mario vui tính trong Paper Mario: A Thousand Year Door hay Cyber Samus trong Metroid Prime 2. Tất nhiên, các PS2 gamer cũng không hề thất vọng khi một lần nữa điệp viên Snake trở lại trong series Metal Gear Solid với đề tựa Snake Eater.



CỐT TRUYỆN TUYỆT VỜI

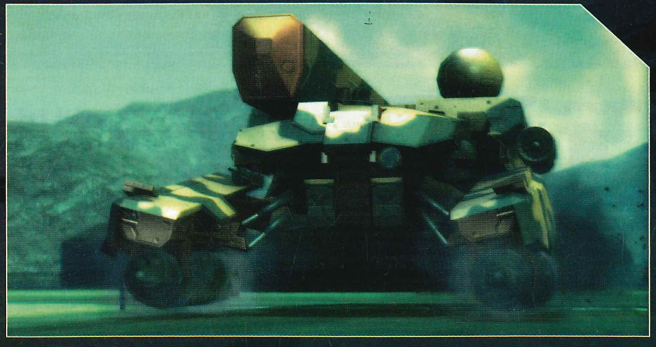
Sau thế chiến thứ hai, thế giới tạm thời bị chia làm hai thái cực đối nghịch, thời điểm xảy ra cuộc chiến tranh lạnh giữa Liên Xô cũ và Mỹ. Ngày 16 tháng 10 năm 1962, tổng thống Mỹ nhận tin Liên Xô cho triển khai vũ khí hạt nhân tại Cuba. Tin này lập tức gây chấn động toàn cầu và nỗi lo về một cuộc chiến hạt nhân bùng phát là điều khó tránh khỏi. Sau những ngày đàm phán căng thẳng, hai bên đạt được chấp nhận ngừng thử nghiệm hạt nhân. Tuy nhiên, để đổi lấy điều khoản này phía Mỹ phải trao trả khoa học gia có tên Nikolai Stepanovich Sokolov, người đã phát minh ra vũ khí hạt nhân có khả năng hủy diệt hàng loạt Shagohod.

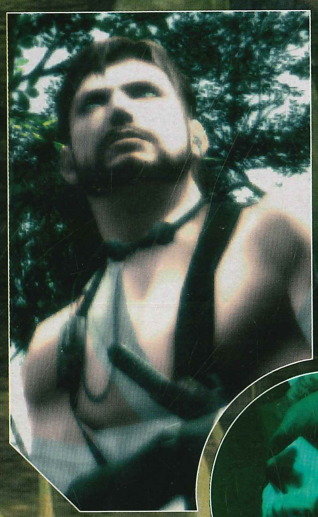
Tháng 8 năm 1964, nhận thấy tình hình bất ổn có thể xảy ra, tình báo Mỹ quyết định lập kế hoạch bắt cóc lại Sokolov. Thông điệp khẩn này được gửi cho FOX, một đơn vị nằm vùng chuyên đào tạo những lực lượng đặc biệt mà đứng đầu là thành viên cũ của SAS được mệnh danh Major Zero. Người được cử đi thực hiện nhiệm vụ lần này là một điệp viên có mật danh Naked Snake.

CÁCH CHƠI NHIỀU CẢI TIẾN

Bên cạnh cốt truyện lôi cuốn và hấp dẫn, Konami không hề phụ lòng các fan hâm mộ series hành động nổi tiếng này bằng cách thêm vào nhiều cải tiến đột phá. Điều đập vào mắt người chơi lần đầu tiên tiếp cận MGS 3 chính là sự tương phản hoàn toàn của phiên bản này so với các series trước đây vì nhiệm vụ của Snake bây giờ diễn ra chủ yếu trong những cánh rừng rậm rạp, khu đầm lầy nguy hiểm thay vì chỉ bó gọn trong các căn cứ địa kiên cố với những hành lang dài hun hút của địch. Tất nhiên, trong hoàn cảnh mới này chiến binh Snake của chúng ta cũng phải được trang bị những món đồ cần thiết để bảo đảm điệp vụ của mình thành công tốt đẹp. Và phục trang chính là món vũ khí lợi hại đầu tiên của Snake. Với những bộ đồ được ngụy tạo khéo léo đầy màu sắc này, Snake sẽ dễ dàng tránh được những cuộc truy kích bất ngờ của đối phương, hay vượt qua những trạm gác gắt gao nhất bằng cách hòa mình với xung quanh trong lớp áo màu cỏ dại, vỏ cây khô hay những sọc vằn bộ lông hổ...

Ngoài ra, để sống sót và làm việc trong điều kiện khá khắc nghiệt, Snake cần phải có nguồn lương thực khá dồi dào để bổ sung năng lượng cần thiết. Cách hiệu quả nhất để nạp lại năng lượng đã mất sau khi cho chàng điệp viên Snake hoạt động một thời gian dài chính là săn bắt các loài động vật trong khu rừng giả này từ rắn, cá sấu, chim... Công việc đi săn không đòi hỏi nhiều "công phu" nhưng nếu không cẩn thận bạn sẽ dễ dàng hưởng cú quật đuôi mạnh đến điếng người của "một em" cá sấu Indian hay trúng độc từ một cú mổ phản đòn của mãng xà Reticulated... Sau khi săn bắn bạn có thể cho Snake thưởng thức các món ăn đặc biệt này hay dự trữ trong túi đồ phòng khi cần đến. Tùy loại thức ăn có hợp khẩu vị hay không mà thanh Stamina của Snake sẽ hồi phục dài hay ngắn và nó tác động trực tiếp vào thanh sức khỏe của Snake.





Các game hành động hiện nay thường thể hiện đơn giản việc các nhân vật bị thương bằng cách sụt giảm thanh lifebar tùy theo mức độ trầm trọng. Khiếm khuyết này đã được tinh chỉnh cho hợp lý trong MGS 3, thanh lifebar vẫn giảm xuống mỗi khi Snake bị trúng thương nhưng chúng sẽ tiếp tục sụt giảm để biểu hiện tình trạng vết thương sâu, lớn, chưa được cầm máu. Chính những thời điểm quyết định này, bạn phải trở thành y tá bất đắc dĩ để giúp Snake săn sóc vết thương bằng các dụng cụ cơ bản như thuốc sát trùng, chỉ khâu, thuốc cầm máu... Chỉ cần vào menu Start và chọn mục Cure là bạn đã có thể quan sát được phần cơ thể nào của Snake đang cần điều trị thông qua các phim chụp X-Quang được phân tích rất chi tiết. Ngoài ra còn vô số chi tiết thú vị khác như Snake có thể cắt đứt liên lạc của bọn lính gác bằng cách bắn vỡ các máy bộ đàm chúng mang theo, hay quăng rắn độc vào chúng. Trong những lúc cần thiết anh ta có thể dùng vũ khí khống chế kẻ thù để làm lá chắn sống hay khai thác các thông tin cần thiết để vượt qua các tường rào an ninh kiên cố. Những lúc mệt mỏi, bạn có thể giúp Snake vừa giải trí vừa hồi phục thanh Stamina bằng cách cho anh ta nghe vài bản nhạc từ chiếc radio quen thuộc!

ĐỒ HỌA VÀ ÂM THANH XUẤT SẮC

Song song với việc gây ấn tượng bằng hệ thống gameplay xuất sắc, chế độ đồ họa tuyệt vời cũng là điểm chính đưa MGS 3 lên tầm cao mới. Có thể đồ họa mà Snake Eater thể hiện chưa khác biệt đáng kể so với MGS 2: Sons of Liberty nhưng bạn có thể phải dừng chân trước khung cảnh hùng vĩ trong MGS 3 - từ những bãi cỏ hoang bạt ngàn, rừng cây rậm rạp như muốn che lấp ánh nắng mặt trời cho đến những thác nước cao trắng xóa... Ngoài việc dựng cảnh vật rất sống động, các

CÁC NHÂN VẬT

Mật danh : **Naked Snake**
Tên thật : Jack
Giới tính : Nam
Tuổi : 30
Quốc tịch : Mỹ
Ngày sinh : ?
Nơi sinh : ?
Nhân vật chính của toàn bộ câu chuyện. Anh ta là nhân viên của tổ chức FOX. Nhiệm vụ lần này của anh ta là giải cứu tiến sĩ Sokolov khỏi Tselinoyarsk.

nhân vật trong phiên bản mới là cả một bước đột phá. Người chơi có thể bắt gặp khuôn mặt phong trần của điệp viên tài ba Snake, ánh mắt đầy ma lực của nữ tình báo viên gợi cảm có tên Eva hay tính cách điềm tĩnh nhưng quả quyết của một The Boss dày dạn kinh nghiệm. Sự phối hợp rất nhịp nhàng giữa âm thanh và hình ảnh của game khiến người chơi như có cảm giác đang xem một bộ phim hấp dẫn thật sự. Đừng bỏ qua cơ hội thưởng thức hai bài hát chủ đạo của toàn bộ game: "Snake Eater" và "Way to Fall" được soạn rất công phu bởi Harry Gregson-Williams - người từng đảm nhận rất thành công vai trò này trong MGS2.

KHUYẾT ĐIỂM KHÔNG ĐÁNG CÓ

MGS3: Snake Eater sẽ hoàn hảo hơn nếu không mắc phải một khiếm khuyết không đáng có. Đồng ý rằng Konami đã rất khéo léo khi tạo thêm thử thách cho các tay chơi bằng cách gạt bỏ hệ thống radar hỗ trợ trước kia nhưng đáng tiếc là hệ thống camera đã già cỗi, gây bực mình cho người chơi. Bạn vẫn có thể điều khiển Snake từ hai góc nhìn gồm góc nhìn ngôi thứ ba từ trên xuống mỗi khi Snake di chuyển và góc nhìn ngôi thứ nhất mỗi khi Snake cần quan sát và hành động. Mỗi khi đổi sang góc nhìn thứ ba để di chuyển, người chơi thường bị che khuất tầm nhìn những sự kiện xảy ra trước mắt và hệ quả tất yếu là những lần dụng độ lính gác sẽ vượt ngoài ý muốn của bạn. Rắc rối này thật sự khó chịu bởi lẽ MGS là series game theo trường phái hành động lén lút mà yếu tố im lặng, chính xác và an toàn luôn được đặt lên hàng đầu. Nếu loại bỏ khiếm khuyết này thì MGS 3 là một game trên cả tuyệt vời .

LỜI KẾT

Metal Gear Solid đã trở lại một cách ngoạn mục, đầy ấn tượng và gây phấn chấn cho các fan hâm mộ mặc dù phải tiếp khá nhiều đối thủ nặng kí khác vào dịp cuối năm. MGS3 không chỉ thích hợp cho các fan của series này mà nó còn là lựa chọn xác đáng cho những ai thực sự hâm mộ game dựa trên đề tài là những câu chuyện gián điệp có tinh tiết gay cấn.

TUẤN NA

Mật danh : **Tatyana**
Tên thật : Eva
Giới tính : Nữ
Tuổi : 20
Quốc tịch : Mỹ
Ngày sinh : ?
Nơi sinh : Mỹ
Một điệp viên nằm vùng luôn có nhiệm vụ hỗ trợ Snake những khi cần thiết. Một điệp viên rất xinh đẹp và hấp dẫn đồng thời có cá tính rất mạnh mẽ .

Mật danh : **Major Zero**
Tên thật : David Oh
Giới tính : Nam
Tuổi : 55
Quốc tịch : Mỹ
Ngày sinh : 8/12/1909
Nơi sinh : Exeter , Anh
Chỉ huy của tổ chức FOX. Ông từng có thời gian phục vụ cho SAS cùng với The Boss. Ông ta sẽ trở thành người chỉ huy và hỗ trợ trực tiếp cho Snake thông qua radio.

Mật danh : **The Boss**
Tên thật : ?
Giới tính : Nữ
Tuổi : 40
Quốc tịch : Mỹ
Ngày sinh : ?
Nơi sinh : Anh
Đây là cố vấn từng đào tạo điệp viên Snake, từng phục vụ trong quân đội suốt thời gian xảy ra Đệ Nhị Thế Chiến. Snake sẽ phải đối mặt cô ta trong nhiệm vụ khó khăn này.

Mật danh : **Director Sokolov**
Tên thật : Nicholas Sokolov
Giới tính : Nam
Tuổi : 50
Quốc tịch : Nga
Ngày sinh : ???
Nơi sinh : U.S.S.R
Người đứng đầu dự án thiết kế ra cỗ máy hủy diệt hàng loạt Shagohod. Ông ta là người mà Snake phải giải cứu.

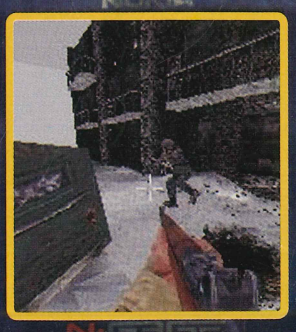
CALL OF DUTY
HIỆP ĐỒNG TÁC CHIẾN

CALL OF DUTY	
PHÁT HÀNH	Nokia
PHÁT TRIỂN	Activision
THỂ LOẠI	Chiến đấu (FPS).
SỐ NGƯỜI CHƠI	từ 1 đến 4 (sử dụng kết nối Bluetooth)
LOẠI MÁY	ĐTDĐ Nokia N-Gage

Những thành phố phủ đầy tuyết trắng, từng dãy chiến hào chạy dài trên các triền đồi, bóng đêm và ánh sáng đan xen nhau trên từng góc phố là những nơi mà người lính liên quân phải đối mặt với đối phương trong trận chiến giải phóng châu Âu khỏi sự xâm lăng của phát xít Đức.

Dù cho chiến tranh thế giới lần thứ 2 (World War II) đã kết thúc hơn nửa thế kỷ nhưng kể từ đó đến nay cuộc chiến này luôn là đề tài được nhiều tác giả đề cập trong văn chương, trên màn bạc... và đặc biệt là trong game. Riêng với N-Gage, sau "Đường Tới Vinh Quang" (Pathway to Glory) mà chúng tôi đã giới thiệu (TGG 10/2004), mời các bạn tiếp tục lên đường với một trong những game mới nhất mà chắc chắn những tay chơi game trên PC đều đã biết đến "Call of Duty", game thuộc thể loại chiến đấu, tái hiện các trận chiến ác liệt tại châu Âu thời chiến tranh thế giới lần 2.

Có thể chúng ta là những người sinh ra không biết chiến tranh là gì và không thể hình dung nổi tang thương của một trận đánh nhưng khi tham gia Call of Duty, tôi tin rằng bạn sẽ phần nào cảm nhận được mức độ tàn khốc của chiến tranh. OK, bạn sẽ cùng các đồng đội của mình sát cánh bên nhau trong 11 trận chiến (tất nhiên độ khó cũng ngày càng tăng lên theo từng trận, và cấp bậc của bạn cũng được thăng qua từng trận đánh) ở nhiều địa hình và điều kiện thời tiết khác khác nhau. Khởi đầu binh nghiệp của bạn là ở nước Pháp vào năm 1940, trên những ngọn đồi, bạn và đồng đội của mình (thường thì chỉ có một người luôn chiến đấu sát cạnh bạn) phải chiến đấu để chiếm lấy công sự được bảo vệ cực kỳ cẩn mật mà chỉ cần tích tắc không tập trung là bạn có thể trúng đạn hoặc đá phải mìn sát thương.



Có đôi khi bạn phải chiến đấu lăn xả thì mới có thể tiêu diệt địch để bảo toàn tính mạng, nhưng cũng có khi bạn phải nhanh trí kiếm được những vị trí ẩn náu tốt nhất để tìm cách bắn tỉa đối phương. Trong trường hợp nhắm bắn, nếu bạn không dùng chức năng ống nhòm, khi biểu tượng chữ thập ở đầu súng của bạn chuyển từ màu trắng sang màu xanh lá cây thì đó chính là thời điểm bạn cần bóp cò, nếu chữ thập chuyển từ trắng sang vàng thì đó là đồng đội của bạn, tất nhiên là bạn không bao giờ muốn bắn anh ta đúng không! Bạn được phép thay đổi vũ khí từ súng máy, súng AK đến súng lục và lựu đạn... suốt quá trình chơi. Ngoài ra, bạn còn được tiếp cận với nhiều loại súng và vũ khí khác sau khi tiêu diệt kẻ thù và thu chiến lợi phẩm chính. Lưu ý là nếu bạn dùng lựu đạn, sau khi rút chốt bạn phải tìm cách tránh xa nơi đó nếu không muốn gậy ông đập lưng ông. Cũng giống như nhiều game chiến đấu khác, sức khỏe cũng bạn sẽ giảm dần sau mỗi lần dính đạn, bạn có thể nạp máu khi gặp các hộp màu xanh in hình chữ thập đỏ. Vì thế lúc gặp các hộp này, dù bạn đang dồi dào sinh lực thì cũng phải lưu giữ trong đầu địa điểm của nó, để khi cần bạn có thể nhanh chóng tìm ra quân y viện. Tôi đã phải trả giá cho sự chủ quan này, trong một lần đuổi sức quay lại tìm "máu" thì bị lạc đường và không có cơ hội chiến đấu tiếp.

Tôi rất thích những trận chiến trong bóng đêm quanh nhiều dãy phố, những lúc như thế bạn có thể mặc sức thể hiện mình, tìm và diệt kẻ thù như ý muốn mà không cần biết đồng đội mình ở đâu. Nhưng những lúc như thế là rất hiếm, trong suốt 11 trận chiến của game, điều mà tôi nhận thấy rõ nhất chính là tinh thần đồng đội. Nếu bạn phải chiến đấu trong những thành phố phủ đầy tuyết trắng, với nhiều kẻ thù thì việc bạn và đồng đội của mình hiệp đồng tác chiến nhuần nhuyễn sẽ có khả năng chiến thắng cao hơn rất nhiều so với việc bạn độc lập tác chiến. Tôi đã bỏ rơi đồng đội trong 1 trận chiến ở nước Ao, tác hại của việc này cũng như hành quân không có trinh sát, tôi đã bị lạc và phải mất khá nhiều thời gian để tìm được đường đến mục tiêu.

Trong game, để tìm đường bạn được hỗ trợ bằng một bản đồ, nhưng nó chỉ có thể cho biết bạn đang ở phía nào so với mục tiêu chứ không có lộ trình cụ thể đến mục tiêu. Có lẽ bạn cũng giống tôi khi hình dung chiến tranh thế giới lần thứ 2 là cuộc chiến tranh tổng lực nhưng trong Call of Duty trên N-Gage, gần như đây là chiến tranh du kích. Nếu bạn xuất đầu lộ diện quá thì gần như bị tiêu diệt ngay, vì thế bạn phải luôn tìm cách nấp hoặc đi từng bước nhỏ để tiến gần mục tiêu, hãy thường xuyên di chuyển và phục kích trong tư thế nhoài người, chỉ di chuyển trong tư thế đứng khi quay lại tìm quân y trạm.

So với Pathway to Glory thì các trận chiến trong Call of Duty ác liệt hơn nhiều, nó cũng đòi hỏi người chơi phải sử dụng nhiều kỹ năng hơn các game dành cho N-gage mà tôi đã dùng qua. Trò chơi cũng hấp dẫn hơn với phần âm thanh khá mỹ mãn, vì thế bạn đừng tắt âm thanh đi nhé; tốt nhất là đeo tai nghe vào! Tuy nhiên, phần đồ hoạ thì chỉ dừng lại ở mức độ tạm chấp nhận được, dĩ nhiên rồi, ĐTDĐ mà.

NHẬT LINH

Điều khiển:

- Phím 1: đánh
- Phím 2, 8: nâng/ hạ súng.
- Phím 3: nhận chiến lợi phẩm/ tiếp máu/ nghe các thông báo/ nhảy.
- Phím 4, 6: quay sang trái/ phải.
- Phím 5: bắn
- Phím 7: nhìn gần
- Phím 9: nạp lại đạn
- Phím 0: thay đổi tư thế di chuyển/ phục kích
- Phím #: đóng/ mở bản đồ.
- Phím *: thay đổi vũ khí.
- Phím mềm trái: tạm dừng
- Phím 4 chiều: di chuyển.

KẾT NỐI & QUA ĐIỆN THOẠI QUA TRÒ CHƠI ĐIỆN TỬ

Có lẽ trong số chúng ta đã có rất nhiều người nghe đến cụm từ: ***Nokia connecting people – Kết nối mọi người***. Đây chính là điều mà Nokia cam kết muốn đưa tới khách hàng những sản phẩm tốt nhất.

Với sự ra đời của N-Gage QD điều đó một lần nữa được khẳng định. Với mọi tính năng thoại thông thường, thiết kế độc đáo, sử dụng HĐH Symbian, màn hình với độ sắc nét cao, thời gian pin sử dụng dài hơn với pin BL-6C, tất cả cho phép bạn kết nối ***Anyone Anywhere – Bất cứ ai bất kì đâu.***

Đặc biệt với mục đích chính là dành để chơi game, N-Gage QD còn bổ sung thêm tính năng cho phép tháo lắp MMC (thẻ nhớ) một cách dễ dàng và nhanh chóng. Với tính năng này bạn không cần phải tắt máy mới thay MMC được. Nó mang đến cho bạn khả năng thay đổi card game một cách nhanh chóng.

N-Gage QD là một sản phẩm dành riêng cho dân mê game mà không muốn xa rời công việc của mình. Nó có nhiều ưu điểm để chơi game. Với N-Gage QD bạn có thể: kết nối GPRS và Bluetooth cho phép bạn chơi game và cập nhật kết quả trên mạng toàn cầu với N-gage Arena và đấu game qua Bluetooth với những người đối diện.

Để giúp cho tất cả người sử dụng N-Gage QD có cơ hội gặp gỡ và giao lưu với nhau. Vào quý I năm 2005 nhà phân phối FPT và hãng Nokia sẽ phối hợp tổ chức Thi đấu Game ở 5 Trung tâm thương mại lớn trên cả nước, 3 điểm tại TP. Hồ Chí Minh và 2 điểm tại Hà Nội. Cuộc thi này diễn ra trong 4 tuần và Vòng chung kết được tổ chức vào tuần cuối. Các game được chọn để thi đấu cá nhân là Game "Cash Nitro" – Game đua xe rất vui nhộn và game thi đấu đồng đội là Game "FIFA 2004" – một game đá bóng đang được rất nhiều giới trẻ hâm mộ.

Thể lệ thi đấu Game sẽ được công bố rộng rãi trên các phương tiện thông tin đại chúng nhưng người chơi có thể đăng kí tham gia dễ dàng bằng form đăng kí hoặc đăng kí tại nơi tổ chức game. Giải thưởng cho cá nhân và đội chơi thắng chính là các máy điện thoại chơi game Nokia N-gage hoặc các mẫu máy điện thoại đời mới nhất. Đặc biệt trong các cuộc thi tuần tại các trung tâm thương mại, giải thưởng sẽ được trao cho người chơi ngay sau khi thi đấu, và những người thắng trong các cuộc thi tuần sẽ được mời đến tham gia đêm chung kết được tổ chức rất hoành tráng trong đầu tuần của tháng 2 năm 2005.

N-GAGE NOKIA

FPT Distribution

Nhà phân phối chính thức

Showroom FPT Nokia

- **Khu vực phía Bắc:**
  Số 8 Tràng Thi, Hoàn Kiếm, Hà Nội - ĐT: (04) 9.288.088
- **Khu vực phía Nam:**
  165 Hai Bà Trưng, P.6, Q.3 TP HCM - ĐT: (08) 8.292.666

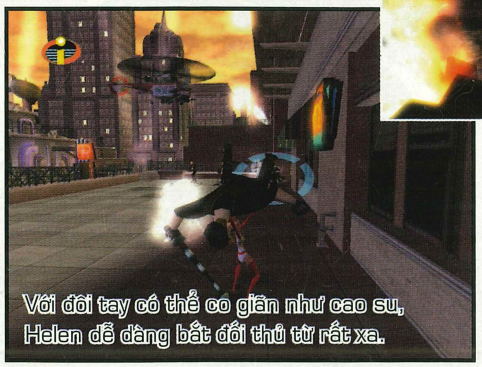
The Incredibles
Người vô hình

Đôi khi đối phó với số đông đối thủ cần phải sử dụng một tuyệt chiêu đặc biệt.

Trò "The Incredibles" được phát hành gần như trên tất cả các hệ máy, thuộc nhóm trò chơi bắt nguồn từ các bộ phim hoạt hình nổi tiếng nên cách dàn dựng trò chơi cũng không khác gì mấy so với những sản phẩm trước đây như: siêu nhân, người nhện, người mèo... Câu chuyện về cuộc đời của người hùng Bob Parr chuyên giúp đỡ những kẻ yếu đuối chống lại những thế lực tà ác chính là cốt truyện của trò chơi, mặc dù rất nhiều lần xuất hiện trước công chúng nhưng hầu như mọi người chỉ biết anh ta dưới cái tên là Mr Incredibles, sau một thời gian "hành hiệp giang hồ" người hùng của chúng ta đã quyết từ bỏ tất cả để sống cuộc đời bình yên với cô vợ Helen (Mrs Incredibles) và 3 đứa con của mình. Nhưng kẻ thù cũ đột nhiên xuất hiện tiếp tục gây tội ác khiến cả gia đình Mr Incredibles phải lộ diện để ngăn chặn những âm mưu điên rồ của kẻ được mệnh danh là thiên tài nhưng lại rất đỗi ác độc.

Lợi thế lớn nhất của những người trong gia đình siêu nhân là rất mạnh mẽ và nhanh nhẹn đến độ gần như vô hình trước đối thủ, song không phải vì thế mà trò chơi sẽ dễ dàng đối với bạn. Kẻ thù rất đông và dùng rất nhiều loại vũ khí có sức công phá lớn để đối phó với siêu nhân như: súng phóng lựu, hệ thống phòng thủ bằng tia laser và thậm chí có cả bom nữa. Trò chơi sử dụng công nghệ 3D và hình ảnh được vẽ rất phóng khoáng và hài hước, trong suốt 18 màn của trò chơi bạn sẽ lần lượt được điều khiển từng nhân vật trong gia đình siêu nhân và mỗi người đều có những "tuyệt chiêu" và sở trường riêng, chẳng hạn Mr Incredibles rất mạnh mẽ với các cú đánh long trời lở đất làm bạn dễ liên tưởng đến trò "Người khổng lồ màu xanh" trước đây, trong khi đó Mrs Incredibles lại có khả năng hạ một lúc hàng loạt đối thủ với đôi tay dẻo như cao su của mình.

Người hùng của chúng ta luôn phải đối đầu với rất nhiều kẻ thù.


Với đôi tay có thể co giãn như cao su, Helen dễ dàng bắt đối thủ từ rất xa.

The Incredibles là trò chơi thuộc thể loại hành động nhưng lại rất nhẹ nhàng nên có thể dùng để giải trí cho tất cả mọi người. Hãy tham gia và thưởng thức cảm giác hạnh phúc khi được đóng vai siêu nhân với sức mạnh vô địch để âm thầm cứu giúp những con người yếu đuối trong khi họ còn chưa biết chuyện gì đang xảy ra với mình.

ĐẶNG THANH BÌNH

» THÔNG TIN VỀ GAME

Phát triển: Heavy Iron Studios

Phát hành: THQ

Thể loại: Hành động

ESRB: Mature

Cấu hình: PIII 800MHz+; RAM 256MB; VGA 32MB; HDD 660MB; Windows 98 SE/Me/2000/XP; 2CD.

ĐIỂM TIN

Age of Empires III đã gần hoàn thành? Thật ra đây chỉ là phỏng đoán của nhiều người khi trên trang web của Ensemble Studios xuất hiện dòng chữ bí ẩn "Sự chờ đợi hầu như đã kết thúc" (The wait is almost over). Chờ đợi điều gì? Có lẽ chỉ có chính hãng mới trả lời được, còn hiện tại không khí đang "nóng" trở lại với tin đồn đã xuất hiện từ năm 2001 là phiên bản tiếp theo sẽ có tên Age of Discovery và được xây dựng dựa trên engine của Age of Mythology với hơn 50 nhiệm vụ dành cho phần chơi đơn. Hiện chúng ta phải chờ thông tin từ phía nhà phát triển.

Sau một thời gian "im hơi lặng tiếng", Akella mới chịu bật mí dự án mới nhất mà họ đang thực hiện là một game nhập vai 3D mang tên Hard to be a God. Được xây dựng dựa theo tiểu thuyết giả tưởng cùng tên của anh em nhà Strugatsky, trò chơi có bối cảnh xoay quanh truyền thuyết về vương quốc Arkanar kỳ lạ. Hành động của người chơi diễn ra trong thế giới này sẽ mang đến những cái kết khác nhau cho trò chơi. Đáng chú ý nhất trong số những tính năng của game, chính là việc "giao nhau" giữa hai thời kỳ: Trung cổ và tương lai, vì thế người chơi có thể sở hữu nhiều loại vũ khí khác nhau từ cổ xưa cho tới hiện đại. Hiện chưa biết ngày phát hành, nhà phân phối.

Khi World of Warcraft (WoW) được tung ra vào tháng rồi, có rất nhiều tay chơi phàn nàn trên các diễn đàn rằng trò chơi này cũng như các server đăng nhập đều bị quá tải, nên họ phải chờ đợi nhiều giờ mới có thể vào chơi được. Nguyên nhân của sự việc này cuối cùng cũng được giải đáp khi Blizzard Entertainment hoan hỉ công bố WoW là trò chơi PC bán chạy nhất từ trước đến nay. Chỉ trong vòng 24 giờ sau khi tung ra, 240.000 bản game đã bán sạch và khi tuần lễ Tạ ơn kết thúc, đã có hơn 350.000 bản game được bán ra. Theo thống kê của Blizzard, chỉ trong ngày đầu tiên đã có hơn 200.000 tài khoản được đăng ký, và hơn 100.000 tay chơi trực tuyến vào chơi cùng lúc. Chính điều này đã dẫn tới sự cố trên và buộc Blizzard phải bổ sung 40 server, tăng tổng số server đang vận hành lên con số 80.

Nhà phát hành Whiptail Interactive (Postal 2, Gangland) cho biết, họ sẽ mang sản phẩm của Master Creating - Restricted Area, một game hành động nhập vai - "tấn công" thị trường Bắc Mỹ và hi vọng nó sẽ thành công

như đã từng gặt hái được tại Đức. Từng được đề cử nhiều giải thưởng tại "Giải thưởng Các nhà phát triển trò chơi Đức 2004" (German Developer Awards 2004), trò chơi lấy bối cảnh thế giới tương lai vào năm 2083, khi mà thảm họa môi trường để lại những hậu quả khủng khiếp trên trái đất. Chính phủ toàn cầu lúc này suy yếu, các tập đoàn hùng mạnh vươn lên nắm quyền lực và những cuộc tranh giành bắt đầu nổ ra. Được biết trò chơi sẽ đặt trọng tâm vào phong cách hành động với lối chơi có tiết tấu nhanh; để tăng tính thách thức người chơi, game sẽ có thêm tính năng co-op dành cho mục chơi mạng. Theo dự tính game sẽ xuất hiện vào khoảng quí I/2005.

■ **Trong một cuộc trả lời phỏng vấn với Hollywood Reporter,** Jim Ward – chủ tịch Lucast Arts, cho biết kế hoạch về Star Wars mà công ty sẽ thực hiện trong tương lai gần, lộ trình dành cho các trò chơi, đặc biệt là việc sẽ thực hiện một game dàn trận Star Wars mới. Tuy nhiên khi được hỏi tên của trò chơi cũng như ngày phát hành, Ward từ chối bình luận mà chỉ cho biết game sẽ do Petroglyph, "căn cứ mới" của các tay cựu binh Westwood, phát triển. Bên cạnh đó, Ward còn tiết lộ thêm xu hướng sắp tới của công ty là đưa các dự án cho các công ty bên ngoài làm, thay vì chỉ do nội bộ thực hiện.

■ **"Tom Clancy's Rainbow Six 4** sẽ được tung ra vào mùa xuân 2005 trên các hệ máy PlayStation 2, XBox và PC", Ubisoft khẳng định. Ở phần tiếp theo này, lực lượng Rainbow lừng danh sẽ đối đầu với sự đe dọa tấn công bằng vũ khí sinh học của các tên khủng bố, tuy nhiên ngay sau đó họ nhận ra, đội đặc nhiệm của mình lại trở thành mục tiêu của một tổ chức khủng bố lớn. Nhiệm vụ của họ bây giờ không chỉ là bảo vệ những người khác, mà còn cho chính bản thân. Được biết, phiên bản trên PS2 và XBox sẽ có thêm một số tính năng đặc biệt mà hệ PC không có. Hiện tại trò chơi đang được Red Storm Entertainment và Ubisoft Montreal đồng phát triển.

■ **Sau khi rời khỏi Ion Storm** vào tháng tư vừa rồi để "theo đuổi những hoài bão riêng", nhiều người cho rằng Harvey Smith, trưởng dự án thực hiện Deus Ex: Invisible War, sẽ thành lập công ty riêng. Nhưng nay mọi việc đã rõ khi Smith cho biết, anh đã gia nhập Midway Games với vai trò giám đốc bộ phận sáng tạo. Như vậy sau Denise Fulton mới gia nhập, trước đó là John Romero và Tom Hall,

Đường Đua Ngoạn Mục

Không cầu kỳ phức tạp, trò "Hot Wheels Stunt Track Challenge" (HWSTC) mang đến cho người chơi cảm giác vui nhộn, thoải mái thông qua cách chơi đơn giản được "phụ họa" bởi hình ảnh sặc sỡ cùng tiết tấu nhạc nhanh, sôi động. Bạn sẽ được tham gia vào những show trình diễn đua xe ngoạn mục... do chính bạn cầm lái.

Bắt đầu tăng tốc

Ở đó, ngoài các vòng tranh đua trực tiếp với các đối thủ khác, bạn sẽ phải "chinh phục" khán giả bằng các cú lộn vòng hay xoay xe 360 độ trên không ở các vòng đua trình diễn. Đó là chưa kể đến kiểu đua xe mini với góc nhìn trên cao. Nhiệm vụ thật đơn giản, bạn chỉ việc nhặt lấy các biểu tượng đã được đặt sẵn trên đường đua. Chỉ cần lấy được 3 cái, cổng ra sẽ tự mở. Tuy nhiên, nếu trình độ "cua" xe của bạn khá hơn, con số 5 chính là đích đến cuối cùng để bạn đoạt được tất cả các mẫu decal xe mà kiểu đua đặc biệt này dành tặng cho bạn. Ngoài ra, bạn cần lưu ý, thời gian và một số chướng ngại vật trên đường sẽ là những rào cản đáng gờm của vòng đua.

Kiểu đua xe mini với góc nhìn trên cao

Nào ta cùng xoay...

Có cả thảy 24 cuộc thử thách trên 12 vòng đua khác nhau được đặt ở 6 địa điểm trong chế độ "Game show" gồm Buccaneer Bay, Jurassic Jam, Zero Gravity Zone, Tiki Island, Spider Alley và Lava Land. Song song với chế độ chơi chính (game show), HWSTC còn có chế độ chơi Arcade hỗ trợ tối đa sáu người chơi khác nhau bên cạnh chế độ chơi mạng và chơi game trực tuyến trên hệ thống GameSpy. Ngoài ra, còn có cả một garage để bạn mặc sức "trang điểm" cho chiếc xe của mình. Nhưng bạn cần biết rằng, việc thay đổi hoàn toàn mang tính chất thẩm mỹ và nó không hề ảnh hưởng đến khả năng "trình diễn" của xe. Có lẽ đây là một điểm hạn chế của game!

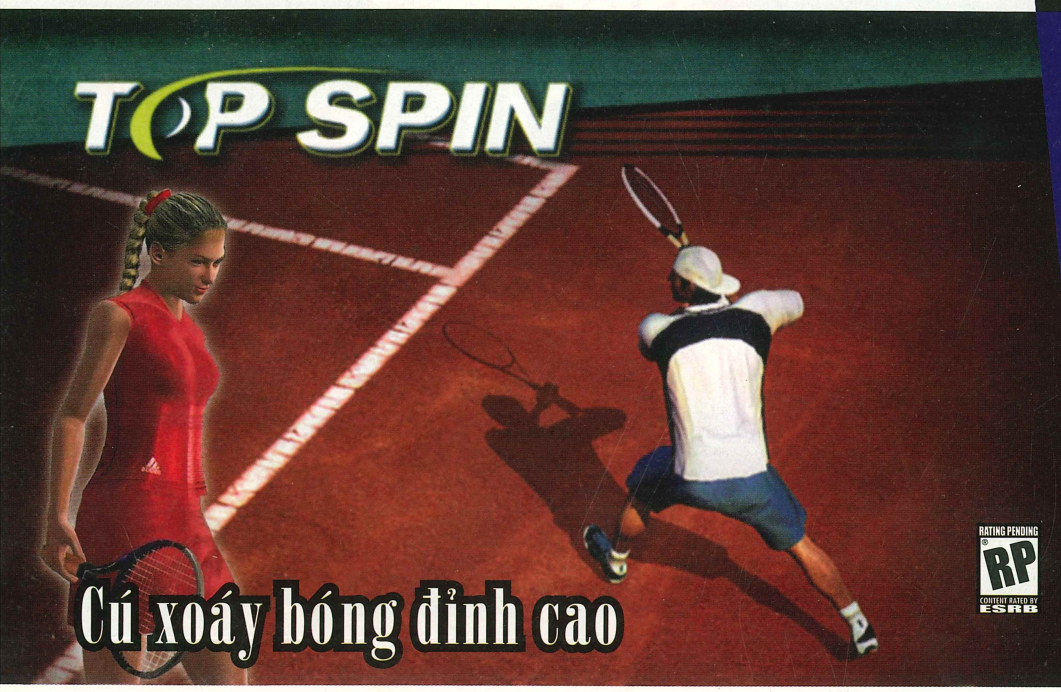
Nhìn chung, tuy HWSTC không phải là game thật xuất sắc nhưng với cách chơi đa dạng và đơn giản, đặc biệt là rất vui nhộn (một phần cũng nhờ anh chàng dẫn chương trình "hơi bị" hài hước!) chắc chắn các bạn nhỏ và cả người lớn sẽ bị lôi cuốn ngay ở lần thử đầu tiên. Một game giải trí rất đáng giá!

CHÍ TÂM

» THÔNG TIN VỀ GAME

Phát triển: Climax
Phát hành: THQ
Thể loại: Đua xe
ESRB: Everyone

Cấu hình: PIII 600MHz+, RAM 128MB; VGA 32MB tương thích DirectX 9; HDD 850MB; Windows 98/ME/2000/XP; 1 CD.

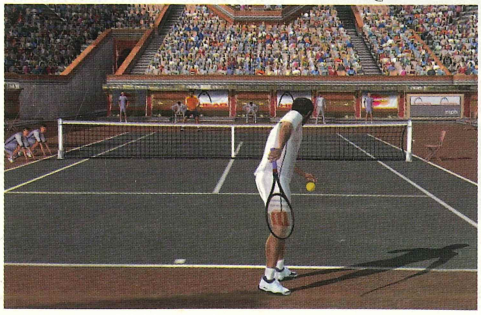


Cú xoáy bóng đỉnh cao

Đối với các fan của hệ máy Xbox, Top Spin dường như là sự lựa chọn duy nhất và tốt nhất cho những ai đam mê môn thể thao Tennis. Còn với các gamer trên hệ PC thì sao?

Thông qua phiên bản dành cho PC mới "ra lò" (vẫn do Power and Magic - PAM phát triển nhưng nhà phát hành lần này lại là Atari), Top Spin chính thức đặt chân vào vùng đất của "chuột và bàn phím" sau khi Atari kí kết với ông trùm phần mềm Microsoft để có được quyền phát hành trò chơi cho các hệ thống máy tính chạy hệ điều hành Windows. Đến đây, chúng ta hãy cùng nhau điểm qua một số nét nổi bật của trò chơi để hiểu được lý do tại sao phiên bản Top Spin cho Xbox lại làm nên một thành công vang dội như vậy?

Theo nhà sản xuất, Top Spin PC được xây dựng giống hệt phiên bản gốc dành cho hệ Xbox. Ở đó, một vận động viên nếu muốn "mang chuông đi đánh xứ người" cần phải bắt đầu từ các bước sơ đẳng nhất. Nghĩa là bạn phải xuất phát từ quá trình khởi tạo vận động viên cho mình, huấn luyện họ rồi sau đó mới bắt đầu thử sức ở các giải đấu nhỏ, rồi lên các giải đấu lớn hơn. Nếu cảm thấy đủ tự tin, bạn có thể đối đầu trực tiếp với các siêu sao quần vợt như Anna Kournikova và Lleyton Hewitt... ở các giải đấu Grand Slam danh giá như giải Mỹ mở rộng, Úc mở rộng... Và cuối cùng là lúc bạn thực sự "mang chuông đi đánh xứ người" khi tham gia thi đấu trực tuyến với các game thủ trên thế giới thông



qua chế độ chơi online. Khi ấy, bạn có thể ghi tên thật của mình vào bảng xếp hạng và đánh giá (kiểu Xbox Live) có tầm cỡ quốc tế! Rõ ràng, nếu sắm thêm một bộ điều khiển game chuyên dụng (game pad) cùng cấu hình phần cứng "cứng cáp", tôi dám chắc bạn khó có thể nhận ra sự khác biệt giữa 2 phiên bản. Một đã làm nên tên tuổi của Top Spin trên nền Xbox và một rất có thể sẽ trở thành lựa chọn hàng đầu của các gamer trên nền PC đam mê môn thể thao quý tộc này.

Nhìn chung, game có đồ họa đẹp, hình ảnh mô phỏng cầu thủ và sân thi đấu rất thật. Game cho bạn cảm giác khác nhau khi thi đấu trên sân đất nện, sân cỏ, hoặc sân xi măng. Các động tác di chuyển của vận động viên khá uyển chuyển cùng với cách chơi rất dễ "tiếp cận". Đây là tựa game bạn khó có thể bỏ qua vào dịp cuối năm nếu như các giải đấu Grand Slam luôn là sự kiện thu hút sự quan tâm hàng đầu của bạn.

CHÍ TÂM

» THÔNG TIN VỀ GAME

Phát triển: PAM development

Phát hành: Atari

Thể loại: Thể Thao

ESRB: Rating Pending

Cấu hình: PIII 1GHz+; RAM 256MB; NVidia Geforce 3 64MB, ATI Radeon 8500 64MB; HDD 1,7GB, Windows 98/Me/2000/XP, 2 CD.

nay là Harvey Smith và sắp tới có khả năng là Warren Spector, Midway Games dường như đang thành "miền đất hứa" cho các nhà thiết kế trò chơi kỳ cựu của Ion Storm.

Theo một nguồn tin trên mạng, người khổng lồ trong ngành công nghiệp trò chơi - Electronic Arts, đã đặt vấn đề mua lại một số cổ phần của nhà phát triển trò chơi Thụy Điển – Digital Illusions, nơi khai sinh ra dòng game Battlefield và RalliSport Challenge lừng danh. Với việc sang nhượng cổ phiếu này, Digital Illusions sẽ mở rộng phạm vi phát triển trò chơi sang các hệ máy khác, bao gồm cả các hệ máy console mới sắp tung ra trong 2006-2007, ngoài ra họ còn được quyền truy cập và sử dụng các tài nguyên, công cụ cũng như thư viện mã nguồn của EA cho việc phát triển trò chơi. Hiện tại EA đang nắm 19% cổ phần của Digital Illusions.

Earth 2160 sẽ không được tung ra theo đúng thời hạn đã định, Zuxxez, nhà phát hành trò chơi này khẳng định. Theo Zuxxez, nguyên nhân của việc trì hoãn nhằm mục đích tinh chỉnh lại engine đồ họa, cũng như kéo dài thêm thời gian cho các lập trình viên và những nhà biên kịch sửa lại kịch bản và cân bằng một số nguyên tố trong cách chơi. Lộ trình mới của trò chơi này sẽ nhắm vào quí 2 năm 2005.

Trong bản báo cáo tình hình nửa đầu năm tài chính 2005, Infogrames, công ty mẹ của Atari, cho biết tổng doanh thu của công ty là 277 triệu euro (365 triệu USD), giảm 32,8 triệu euro (43 triệu USD) so với cùng kỳ năm ngoái. Tuy nhiên, điểm gây "chấn động" trong bản báo cáo này là việc Infogrames tuyên bố bán thương hiệu Civilization – một trong những sêri game chiến thuật thành công nhất và được đánh giá cao nhất, cho một đối tác bí mật với giá 15,5 triệu euro (22,3 triệu USD). Mặc dù không tiết lộ người mua, nhưng theo phỏng đoán của nhiều người, Activision (từng phát hành bản Civilization: Call to Power) hoặc Firaxis – nơi khai sinh dòng game, rất có khả năng "dính líu" trong thương vụ này. Hiện Firaxis đang bận rộn với Civilization IV, còn Atari cho biết sẽ tiếp tục phân phối các sản phẩm Civilization cũ (bao gồm cả các bản mở rộng) cho tới tháng 10/2005.

Ngay sau khi tung ra The Lord of the Rings:The Battle for Middle-Earth hồi đầu tháng, nhóm

phát triển trò chơi EA LA đã lập tức bắt tay thực hiện một dự án mới, mà theo thông tin cho biết sẽ là một bản game Command & Conquer tiếp theo, được xây dựng dựa trên engine cải tiến Sage của Command & Conquer Generals. Như vậy tin đồn trước đây về game C&C tiếp theo đang thực hiện đã trở thành sự thật, dù trước đó EA đã phủ nhận và từng yêu cầu một trang web gỡ bỏ tấm hình chụp có liên quan đến dự án này.

Oxygen Interactive công bố, họ sẽ phát hành một trò chơi bắn súng mới vào tháng ba năm sau trên XBox, PS2 và PC, với tên gọi Conspiracy: Weapons of Mass Destruction. Trong vai Cole Justice, một cựu nhân viên phản gián của chính phủ, người chơi có nhiệm vụ ngăn chặn âm mưu sản xuất và bán vũ khí hủy diệt hàng loạt cho bọn khủng bố của một nhân viên đặc vụ có bí danh "Hydra". Nhiệm vụ trong game sẽ trải trên toàn cầu. Game hiện đang được Kuju Entertainment, từng thực hiện Fire Warrior và Lotus Challenge, phát triển.

Sau khi thuyết phục được Jordan Mechner chuyển thể Prince of Persia sang màn bạc, nhà sản xuất phim lừng danh, Jerry Bruckheimer, lại quay sang "dụ dỗ" American McGee - nhà thiết kế game nổi tiếng, viết kịch bản cho bộ phim Oz sắp được khởi quay. McGee tiết lộ đây là phần đầu của bộ phim kinh điển - The Wizard of Oz, được dựng theo quyển sách cùng tên của nhà văn L.Frank Baum (1856-1919). Bên cạnh việc thực hiện bộ phim Oz, McGee cũng đang xúc tiến để hồi phục dự án trò chơi cùng tên, mà Atari đã "xếp xó" vì lý do cắt giảm chi phí.

Eidos cho biết phiên bản thứ tư của dòng game Hitman lừng danh sẽ mang tên gọi Hitman: Blood Money. Được biết phần tiếp theo này sẽ sử dụng phiên bản engine Glacier mới nhất, mà theo nhà phát triển, game sẽ có đồ họa đẹp nhất trong các bản game từ trước tới giờ. Hiện trò chơi đang được phát triển tại Io Interactive và sẽ tung ra trên các hệ PC, PS2, XBox vào mùa xuân 2005.

Để đẩy mạnh kế hoạch tấn công vào lĩnh vực game PC, Namco cho biết họ đã bổ nhiệm Grantley Day vào vị trí Giám đốc phát triển các dự án PC. Khởi nghiệp từ chức vụ tương tự ở Maxis, một phân nhánh của EA, Day từng điều hành các dự án như Sims Online, Sim City và The Sims.

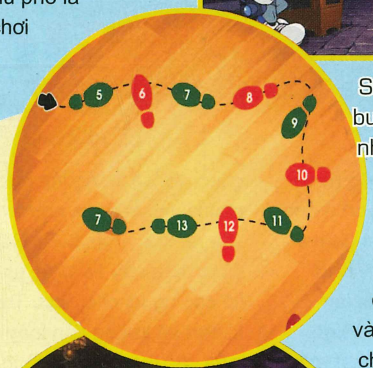
Chuột Mickey học mẫu giáo

Mickey Mouse Kindergarten

EVERYONE — CONTENT RATED BY ESRB

Trò chơi chuột Mickey học mẫu giáo thuộc thể loại giáo dục dành cho trẻ em từ 4-6 tuổi, bên cạnh đó còn có thể giúp các em tăng cường trí nhớ, khả năng nghe, đọc tiếng Anh. Trong vai một kí giả, chú chuột Mickey nổi tiếng sẽ đưa người chơi đến một thành phố khá sầm uất vào lúc phố xá đã lên đèn. Trong tay là bút chì và sổ ghi chép, chú chuột cố gắng ghi lại những sự kiện đang diễn ra xung quanh mình. Có thể chỉ với 7 trò chơi nằm rải rác trong khu phố là tương đối ngắn đối với người chơi nhưng chúng đều là các trò được ưa thích nhất mà chúng ta vẫn thường thấy các cô giáo sử dụng để dạy cho các em nhỏ. Câu chuyện chú vịt Donald học vũ điệu samba giúp các em học được cách nhận dạng đúng các số và kỹ năng đếm số thứ tự. Có thể trò *chọn đúng người phục vụ phòng nào khách cần* là khó nhất bởi vì đề bài chỉ là những chỉ thị ngắn gọn bằng tiếng Anh nên có thể phụ huynh sẽ phải giúp đỡ các em. Nhưng cũng có trò thật đơn giản như trò chỉnh lại đồng hồ cá nhân cho khớp với đồng hồ lớn treo trên tường. Ngoài ra một số trò khác sẽ giúp người chơi tìm đúng vị trí của vật từ những gợi ý cho trước... Các nhà đánh giá trò chơi dành cho thiếu nhi đã liệt kê tất cả 23 kĩ năng mà các em có thể tiếp thu được nếu tham gia vào trò chơi này. Hình ảnh trong trò chơi thiết kế tương tự như một số trò chơi khác dành cho thiếu nhi, sử dụng nhiều hình ảnh vui nhộn và những màu mạnh có tính tương phản cao, nhạc nền sử dụng những bài nhạc jazz rất hào hứng mà không ồn ào và đặc biệt có thể thay đổi được tùy theo ý thích của người chơi.

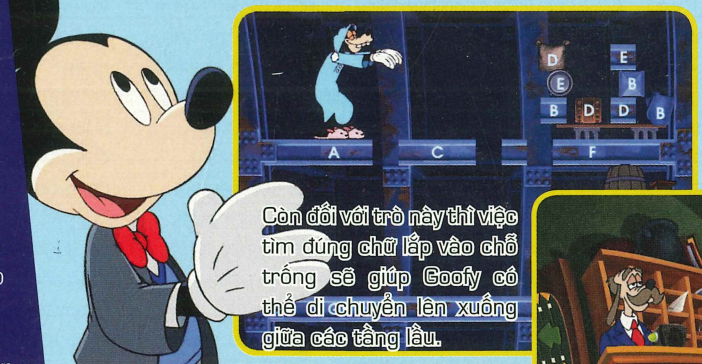
Kí giả Mickey đang đứng tại đầu khu phố, nơi có rất nhiều trò chơi đang chờ bạn.


Sắp xếp các số thứ tự theo từng bước chân là trò chơi dạy các em nhớ và đếm các số rất hiệu quả.

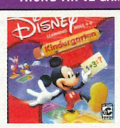
Chú vịt Donald học vũ điệu samba.

Nếu bạn đang bối rối trong việc chọn lựa một món quà ưng ý trong muôn vàn sản phẩm hấp dẫn dành cho thiếu nhi thì trò chơi này là chọn lựa hợp lý. Chắc chắn nó sẽ làm vừa lòng những người chơi nhỏ tuổi nhưng ngày một thông minh hơn.

ĐẶNG THANH BÌNH


Còn đối với trò này thì việc tìm đúng chữ lắp vào chỗ trống sẽ giúp Goofy có thể di chuyển lên xuống giữa các tầng lầu.

» THÔNG TIN VỀ GAME



Phát triển:	Disney Interactive
Phát hành:	Disney Interactive
Thể loại:	Giải đố
ESRB:	Everyone

Cấu hình: CPU 133MHz+; RAM 64MB; VGA 32MB; HDD 30MB, Windows 95/98/Me/XP, 1 CD.

XBOX

Phát triển: Red Storm | **Phát hành:** Ubisoft | **Thể loại:** Chiến đấu | **Ngày phát hành:** 17/11/2004

TEEN T CONTENT RATED BY ESRB

Tom Clancy's GHOST RECON 2

Biệt Đội Hành Động

Mặc dù không cần quảng bá rộng rãi nhưng cái tên Tom Clancy đã trở thành nhãn hiệu uy tín, bảo đảm cho gamer khi chọn game hành động đỉnh cao. Khởi nguồn từ Tom Clancy's Rainbow Six làm nên tên tuổi cho series này từ năm 1998, Tom Clancy đã được xây dựng và phát triển theo nhiều hướng, từ dòng Rainbow Six truyền thống cho đến hành động theo góc nhìn người thứ ba Splinter Cell. Tất nhiên không thể không nhắc đến Ghost Recon, một trong những trụ cột của dòng Tom Clancy, vừa mới trở lại chào đón các gamer trung thành trong phiên bản mới.

Trong lần trở lại này, phần lớn nhiệm vụ của các chiến binh trong biệt đội Ghost Recon diễn ra tại Triều Tiên. Người chơi sẽ vào vai Scott Mitchell, đội trưởng lực lượng đặc nhiệm Ghost để vượt qua 12 sứ vụ đặc biệt với rất nhiều thử thách khá hấp dẫn.

Ở phiên bản đầu, bạn phải thường xuyên chuyển đổi qua lại các thành viên ở các nhóm của mình đã phân bố mỗi khi muốn hoàn thành nhiệm vụ được giao. Việc này lúc đầu có vẻ khá lý tưởng nhưng dần dà nó trở thành một rắc rối nghiêm trọng mỗi khi các chiến binh của bạn phải giáp chiến với số lượng lớn quân địch. Tình trạng mất kiểm soát của người chơi tất yếu phải xảy ra. May mắn thay, Red Storm đã hiểu được điều này và khắc phục hậu quả, thuận lợi cho người chơi hơn. Trong Ghost Recon 2, bạn sẽ không còn loay hoay chuyển đổi giữa các thành viên mà thay vào đó chỉ cần phải tập trung vào một nhân vật - viên đội trưởng Scott Mitchell. Mitchell khá đa dạng trong việc sử dụng các loại vũ khí từ súng trường, bazooka hạng nặng, cho đến việc dùng C4... Tất nhiên một mình Mitchell không thể thực hiện các nhiệm vụ khó khăn này, phía sau anh là những đồng đội luôn sát cánh và yểm trợ khi cần thiết. Và thật tuyệt khi bạn có thể ra lệnh cho họ chỉ bằng những phím bấm rất đơn giản. Có một vài thay đổi nhỏ ở đây, Ghost Recon 2 sử dụng góc nhìn người thứ ba thay vì ngôi thứ nhất như trước kia. Tuy nhiên bạn có thể dễ chuyển sang góc nhìn cũ mỗi khi cần ngắm bắn chính xác hay nhìn bao quát bằng cần analog bên tay phải. Đây là cải tiến khá phù hợp với những gamer vốn dị ứng với những game được thiết kế theo ngôi thứ nhất.

Các trận chiến trong game khốc liệt hơn bởi lẽ bên cạnh việc phải đối diện với các đơn vị bộ binh thông minh (AI), người chơi còn phải đụng độ nảy lửa với xe tăng hạng nặng và cả trực thăng chiến đấu luôn túc trực trên bầu trời và sẵn sàng nhả đạn. Chính vì lẽ này ngoài chức năng lưu game bất cứ lúc nào, Red Storm còn bổ sung thêm chức năng cứu thương cho các chiến binh của biệt đội Ghost. Bạn sẽ không còn phải suýt xoa mỗi khi một chiến binh của mình sớm "lên đường" khi nhiệm vụ đã sắp hoàn thành. Khả năng nhặt và sử dụng vũ khí trên đường đi cũng là một trong những tính năng mới của Red Storm để giúp bạn có thể tiếp tục cuộc chơi thoải mái sau khi lỡ vung tay quá trán số đạn dược trang bị ban đầu. Còn rất nhiều tính năng thú vị khác mà bạn chỉ có thể cảm nhận trọn vẹn khi thử qua phiên bản này.

Để tăng tính chân thật cho game các nhà phát triển đã cố gắng mô tả thật chi tiết từ dáng đi, điệu bộ của từng nhân vật trong game cho đến cách ra lệnh bằng tay vốn có của viên chỉ huy... Được tem chứng nhận THX nên sẽ không có gì phàn nàn khi chúng ta thưởng thức âm thanh được tái hiện rất tuyệt vời trong Ghost Recon 2: từ tiếng động cơ máy bay gào xé trên không, tiếng đạn bazooka trúng thiết giáp của địch, mọi thứ gần như hoàn hảo.

Ghost Recon một lần nữa minh chứng rằng các series của Tom Clacny ngày càng hấp dẫn bằng những thay đổi rất hiệu quả và sáng tạo qua từng phiên bản. Đây là lý do tại sao dù là một trong những series tồn tại khá lâu nhưng nó vẫn chiếm được chỗ đứng trên thị trường. Cho dù bạn có phải là fan trung thành của Tom Clancy hay không thì Ghost Recon 2 vẫn là một trong những game hành động hay nhất trong năm không thể bỏ qua.

THANH LAN.

Phát triển	Phát hành	Thể loại:	Ngày phát hành
Insomniac Games	Sony Computer Entertainment	Phiêu lưu hành động	3/11/2004

CUỘC CHIẾN VUI NHỘN

Sau khi gặt hái khá nhiều thành công vang dội từ hai phiên bản đầu, series game nổi tiếng Ratchet & Clank lại tiếp tục tái ngộ để dẫn dắt người chơi qua nhiều chuyến phiêu lưu hấp dẫn và thi vị của cặp bài trùng rất ăn ý Ratchet và Clank.

Trong phiên bản mới nhất bạn sẽ cùng bộ đôi này chống lại tên robot độc đoán có tên Dr. Nefarious, có dã tâm biến tất cả mọi người thành những robot biến hình nằm dưới sự thống trị của hắn. Song hành cùng Ratchet và Clank kì này còn có sự hậu thuẫn của lực lượng Q-Force mà đứng đầu là thủ lĩnh Qwark khá vui tính.

Ratchet & Clank 3 vẫn giữ cách chơi vui nhộn và độc đáo của dòng game platformer cộng hưởng cùng một chút khéo léo, nhanh nhạy vốn có của dòng game hành động. Ban đầu vũ khí mà Ratchet có được chỉ là khẩu Shock Cannon cùng chiếc mỏ lết quen thuộc. Bạn phải làm công việc thu thập các bù loong, ốc vít được rơi ra từ kẻ thù hay từ các thùng gỗ được đặt trên đường đi trong suốt chặng đường để hoàn thành các nhiệm vụ. Ngoài ra bạn còn có thể tham dự các thách thức tại Annihilation, tìm kiếm các Sewer Crystal hoặc luyện tập các VR Missions... để kiếm tiền trang trải cho vũ khí mới, mua áo giáp chống đạn v.v.

Đúng với tên gọi "Up Your Asenal", Ratchet & Clank 3 có cả thảy hơn 18 loại vũ khí khác nhau cho bạn chọn. Mỗi loại vũ khí có chức năng và hiệu quả khác nhau, tuy nhiên nó sẽ phát huy hết mức khi bạn sử dụng đúng chỗ - Shock Cannon, Plasma Whip rất phù hợp trong những lúc cận chiến hay những khi kẻ thù co cụm với số lượng đông. Khi cần vũ khí đối phó hiệu quả với đối phương tấn công từ xa thì bạn có thể nghĩ đến N60 Storm V4, Miniturret Glove, Nitro Launcher hay Fux Rifle. Còn với những con trùm khó nuốt thì khẩu Annihilator luôn là lựa chọn tuyệt vời nhất. Ngoài ra, bạn còn có thể nâng cấp sức công phá cho các vũ khí ưa thích của mình nếu sử dụng chúng thường xuyên trên suốt cuộc hành trình.

Các nhiệm vụ của Ratchet & Clank sẽ khiến bạn luôn phải tò mò và thích thú. Điển hình như việc mở các cánh cửa bị khóa bằng cách sử dụng các Infector điều chỉnh các tia hồng ngoại. Bạn có thể dùng Tyhrra Guise biến Ratchet thành một công dân Tyhrranoid chính cống để đột nhập qua những tường rào an ninh gắt gao nhất. Clank có thể dùng súng bắn chuối của mình để dụ chú khỉ một mắt của thủ lĩnh Qwark, thu hút các camera an ninh được bố trí dày đặc, hay tham gia một vai diễn ấn tượng tại phim trường Holostar Studios. Tất cả đều rất vui nhộn và hấp dẫn đến nỗi bạn gần như không cưỡng lại được!

Nếu như vẫn còn cảm thấy hơi luyến tiếc sau khi đã hoàn thành tất cả các màn của phiên bản mới này thì bạn có thể cùng bạn bè của mình chia sẻ kinh nghiệm bằng các mục chơi Deathmatch, Capture the Flag trong chế độ Multiplayer có thể liên kết đến bốn người chơi trên cùng một máy với sự hỗ trợ của multitap.

Được thiết kế riêng cho PS2 nên Ratchet & Clank tận dụng tối đa ưu điểm của hệ máy để đem đến cho người chơi những gì tốt nhất từ hình ảnh trau chuốt và sắc nét cho đến hiệu ứng âm thanh rất ấn tượng.

Ratchet & Clank chắc chắn sẽ là một trong những game hay nhất trên PS2 trong năm nay.

THANH NHI

HÒA BÌNH CHO ARANNA

DUNGEON SIEGE II

RATING PENDING
RP
CONTENT RATED BY ESRB

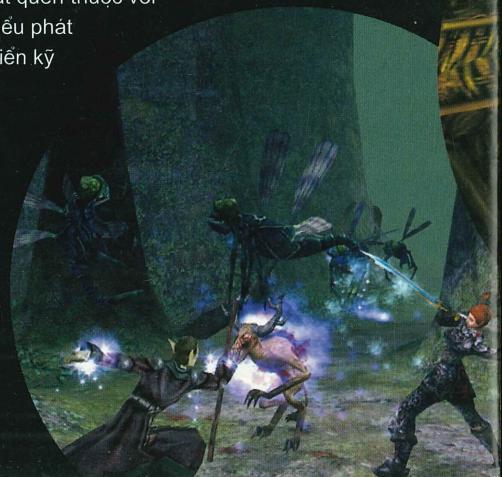
Đối với các fan của thể loại game Nhập vai/Hành động (Action RPG) ắt hẳn cái tên Dungeon Siege không quá xa lạ. Ra mắt vào mùa hè năm 2002, là sản phẩm đầu tay của hãng Gas Powered Games (GPG) còn non trẻ (nhưng lại được lãnh đạo bởi một đội ngũ kỳ cựu, trong đó có Chris Taylor, cha đẻ của game chiến lược Total Annihilation), Dungeon Siege nhanh chóng chiếm được cảm tình của đông đảo gamer cũng như những lời khen của các nhà phê bình. Sau khi tận hưởng sự thành công mà Dungeon Siege mang lại, Chris Taylor cùng các đồng nghiệp lại bắt tay thực hiện phiên bản tiếp theo của trò chơi và dự định sẽ tung ra vào đầu năm 2005.

CUỘC CHIẾN CHƯA DỨT...

Dungeon Siege II lấy bối cảnh vào thời điểm sau phần một khoảng 100 đến 200 năm. Game sẽ đưa bạn trở lại vùng đất Aranna thần thoại, lúc này đang diễn ra cuộc nội chiến triền miên. Nổi lên giữa thời buổi loạn lạc này là Valdis, một kẻ xấu xa và tàn bạo muốn thôn tính toàn bộ vùng đất dưới bàn tay độc tài của hắn. Đọc đến đây, hẳn bạn đã biết vai trò của mình là gì rồi phải không? Vâng, nhiệm vụ của bạn là tập hợp lực lượng và tiêu diệt Valdis trước khi hắn thâu tóm Aranna dưới dế chế bạo ngược của mình. GPG đã khẳng định: tuy đây là phần tiếp theo nhưng người chơi không nhất thiết phải chơi qua phần một mà vẫn có thể hiểu được nội dung game. Ngược lại, đối với những gamer đã chơi qua Dungeon Siege, họ sẽ có được cơ hội tìm hiểu thấu đáo hơn về thế giới Aranna huyền bí.

CÁCH CHƠI: NHIỀU CẢI TIẾN ĐÁNG GIÁ

Dungeon Siege II sẽ thừa kế những gì hay nhất, tinh túy nhất từ phiên bản đầu cộng với rất nhiều cải tiến thú vị và hấp dẫn. Đầu tiên là hệ thống các kỹ năng của nhân vật. Giờ đây bạn có thể phát triển nhân vật của mình theo từng nhánh kỹ năng riêng biệt (những ai đã từng chơi Diablo sẽ rất quen thuộc với kiểu phát triển kỹ

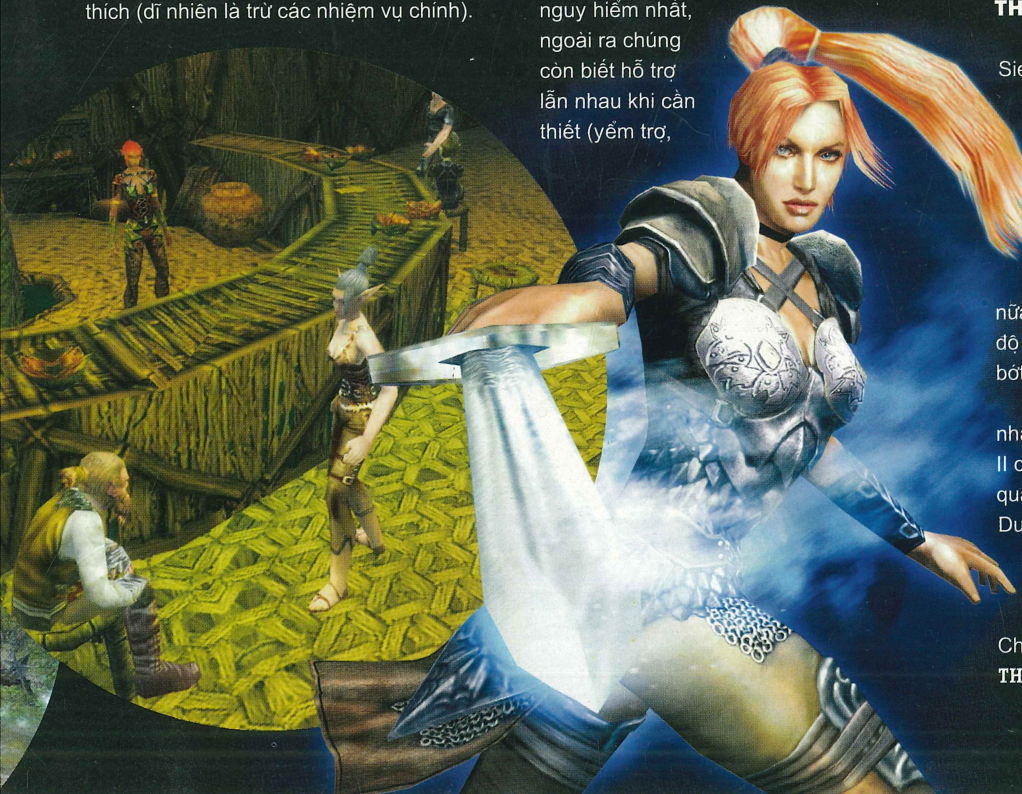


Tên game: Dungeon Siege II
Thể loại: Nhập vai/ Hành động
Phát triển: Gas Powered Games
Phát hành: Microsoft Games Studio
Ngày phát hành: Q1/2005
ESRB: Đang đợi đánh giá

năng này). Ngoài ra, nhân vật còn có các kỹ năng đặc biệt mà game gọi là "Powers", có thể gọi nôm na là các "tuyệt chiêu" vì chúng có uy lực rất lớn và chỉ có thể được sử dụng một cách rất hạn chế. Vì thế trong khi chơi, bạn sẽ phải cân nhắc làm thế nào để tận dụng những "tuyệt chiêu" này một cách hiệu quả nhất. Bên cạnh những kỹ năng hết sức đa dạng và hấp dẫn này, bạn còn có thể tác động đến môi trường xung quanh như phá hủy, đốt cháy các ngôi nhà, tòa tháp hay thậm chí nhấn chìm một khu vực rộng lớn dưới biển nước để tiêu diệt quân thù. Ngoài những cải tiến trong chiến đấu, việc giao tiếp trong trò chơi đã cải thiện đáng kể: bạn sẽ được lựa chọn nhiều phương án trả lời khi nói chuyện với các nhân vật (như ta vẫn thường thấy trong các game RPG theo dòng Dungeons & Dragons). Điều này có nghĩa là đối thoại trong game sẽ sinh động hơn, lôi cuốn hơn và bạn sẽ có nhiều cách để hoàn thành nhiệm vụ của mình hoặc thậm chí từ chối thực hiện nếu bạn không thích (dĩ nhiên là trừ các nhiệm vụ chính).

Đối với một game Nhập vai/Hành động thì việc xuất hiện các nhân vật phụ đi theo nhân vật chính (NPC) là một điều không thể thiếu. Trong Dungeon Siege II, ngoài các NPC là người, bạn sẽ có thêm các sinh vật (trong game gọi là Pets) đi theo hỗ trợ cho bạn. Điểm độc đáo của những sinh vật này là bạn sẽ phải "nuôi" chúng bằng cách cho "ăn"... bất kỳ đồ vật gì bạn có được (VD: nếu bạn cho chúng "ăn" một thanh kiếm, sức tấn công của chúng sẽ tăng lên). Các sinh vật này chỉ lên cấp khi được bạn "nuôi nấng" một cách đầy đủ. Lúc đó, chúng sẽ trở nên to lớn hơn, mạnh khỏe hơn và sẽ trở thành trợ thủ đắc lực cho bạn trong các trận chiến.

Đó là về "phe ta", còn "phe địch" thì như thế nào? A.I. trong Dungeon Siege II cũng sẽ có rất nhiều đổi mới. Quân địch giờ đây thông minh hơn rất nhiều, chúng biết lên kế hoạch và tấn công bạn theo từng nhóm, tập trung "xử lý" nhân vật nào theo chúng là nguy hiểm nhất, ngoài ra chúng còn biết hỗ trợ lẫn nhau khi cần thiết (yểm trợ, bơm máu cho nhau...). Nói chung, nhóm của bạn có thể làm gì thì bọn quái vật cũng có thể làm y như vậy.



SỰ GÓP MẶT CỦA CÔNG NGHỆ MỚI

Về mặt đồ họa, Dungeon Siege II sử dụng một engine hiệu ứng hình ảnh hoàn toàn mới để có thể tái hiện khung cảnh hùng vĩ hơn, các nhân vật, quái vật sinh động hơn cũng như nhiều hiệu ứng phép thuật hoành tráng hơn. Game cũng hỗ trợ các công nghệ đồ họa mới nhất như Pixel Shader và Vertex Shader 2.0, hỗ trợ đổ bóng và gia tăng các hiệu ứng nước và lửa. Về âm thanh, game huy động một dàn diễn viên lồng tiếng lên đến hơn 260 người, gần gấp 3 lần so với phần một. Điều này có thể nói lên được các nhân vật trong game đông đảo đến mức nào.

YẾU TỐ KHÔNG THỂ THIẾU TRONG THỜI ĐẠI INTERNET

Sẽ thật thiếu sót khi nhắc đến Dungeon Siege II mà bỏ quên phần chơi mạng. Nhà sản xuất không tiết lộ gì nhiều về phần chơi mạng nhưng họ khẳng định là game sẽ hỗ trợ nhiều người chơi hơn. Khi chơi cùng nhau, mỗi người sẽ điều khiển một nhóm của riêng mình chứ không phải chỉ một nhân vật như trước đây và hơn nữa, tùy theo số lượng người tham gia mà độ khó trong game sẽ tăng lên hay giảm bớt.

Có lẽ tôi và cả các bạn sẽ không thể nhận xét gì thêm nữa về Dungeon Siege II cho đến khi nó được tung ra, nhưng qua những gì mà nhà phát triển tiết lộ thì Dungeon Siege II hứa hẹn sẽ tiếp nối được sự thành công từ người anh của nó và có thể sẽ trở thành một game Nhập vai/Hành động "đỉnh" trong năm 2005. Chúng ta hãy chờ xem...

THANH LONG

DI SẢN CỦA ĐỨC VUA

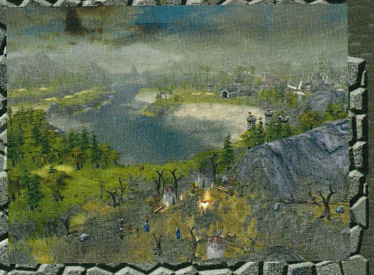
The Settlers V: Heritage of the King

RATING PENDING
RP
CONTENT RATED BY ESRB

Một vương quốc già cỗi bị chia cắt thành nhiều mảnh nhỏ chịu sự cai trị độc lập của bảy lãnh chúa tàn bạo. Một đế chế xưa cũ mong chờ tìm được chủ nhân của ngai vàng đang bỏ trống. Biết bao cuộc chiến tranh giành ngôi báu đã xảy ra giữa các quốc gia hòng thao túng toàn bộ vương quốc dựa trên danh nghĩa của tình yêu, danh dự, thậm chí bằng cả quyền lực của bóng tối. Mối đe dọa suy tàn của một đế chế đang dần gặm nhấm sự yên bình trên vùng đất Old Realm, mãi cho đến khi một nhóm các người bạn cùng những dân làng sống sót trong cuộc nội chiến đã dũng cảm đứng lên chống lại đoàn quân xấu xa đang thèm khát quyền lực. Hơn cả một cuộc chiến chống cái ác đơn thuần, đây còn là một câu chuyện về tình bạn và lòng tin. Họ cùng chiến đấu để tìm lại giá trị thật sự của hoà bình trên mảnh đất Old Realm...

VÀI NÉT CHÍNH

Cuối cùng, phiên bản mới nhất của chuỗi game chiến lược Settlers được yêu thích trong thời gian qua cũng đã chịu "xuất đầu lộ diện" với một phong cách hoàn toàn mới dưới cái tên: The Settlers V – Heritage of the King. Sau nhiều năm thai nghén, nhà sản xuất Blue Byte đã mang đến cho phiê n bản mới nhiều sự thay đổi lớn trong tất cả mọi khía cạnh của trò chơi. Trong đó, thay đổi lớn nhất là gameplay của trò chơi đã được chuyển sang thể loại chiến lược thời gian thực (RTS) có tiết tấu nhanh hơn thay vì tập trung vào phát triển kinh tế chậm rãi như trước đây. Chưa rõ nhà sản xuất có ý đồ gì nhưng trước mắt là đã gây bất ngờ cho những ai đã từng chơi qua những phiên bản Settlers cũ. Theo thông tin nhận được ban đầu thì trò chơi bao gồm 20 màn động, nghĩa là tùy theo lựa chọn của người chơi trong chiến dịch mà mạch game sẽ đi theo toàn bộ 20 màn hay không. Tài nguyên trong game chủ yếu tập trung vào những loại chính sau: gỗ, đá, sắt (để rèn vũ khí công cụ), lưu huỳnh (dùng trong thuật giả kim), bạc và lương thực. Chúng vẫn được thu thập theo cách bạn thường làm như với bao trò dàn trận khác, triệu tập công nhân đến các khu mỏ và "ngồi chơi xơi nước" chờ tài nguyên trong kho tăng lên. Sau khi tài nguyên đã đủ số lượng cần thiết, bạn có thể bắt tay vào xây dựng các công trình trong số hơn 70 công trình đa dạng, mang đậm chất "trung cổ" trong trò chơi.



Quân đội cũng có nhiều điểm nổi bật. Binh chủng phong phú hơn gồm các tay kiếm, thương, cung và kỵ binh được huấn luyện từ các trại lính (barrack). Chú ý là bạn sẽ không thể điều khiển từng đơn vị

quân một mà sẽ điều khiển một nhóm nhỏ ít nhất là 3 người để từ đó dàn quân, chỉnh đội hình, đặt thuộc tính phòng thủ hay tấn công... Điều này giúp người chơi thuận tiện hơn và dĩ nhiên sẽ giúp tăng thêm tính chiến thuật của trò chơi. Game còn có sự xuất hiện của những anh hùng (hero), những nhân vật chính trong game với những kỹ năng đặc biệt như thuật biến sắt thành vàng hay dự báo thời tiết... Nhờ vào các hero này mà quân đội khi chiến đấu sẽ được tăng điểm kinh nghiệm, đồng nghĩa với khả năng tấn công hay phòng thủ của nhóm quân đó được nâng cao. Tính hài hước được thêm vào một đôi nét giúp trò chơi không nhàm chán và phù hợp với đông đảo người chơi.

Đáng chú ý nhất có lẽ là về mặt đồ họa. Thay cho những hình ảnh 2D, giờ đây game đã "lột xác" thành một trò chơi chiến lược 3D thực thụ với những khung cảnh và mô hình nhân vật sống động nhờ sự trợ lực của engine Criterion's RenderWare. Nhờ đó game có nhiều địa hình đa dạng và phức tạp chẳng hạn như những khu rừng sẽ xuất hiện thú rừng lang thang, còn núi non sẽ có những dòng thác hùng vĩ, nhà cửa thì cho thấy những sinh hoạt của con người bên trong... Hiệu ứng thời tiết còn làm thay đổi toàn bộ khung cảnh vùng đất của bạn như mùa đông mang đến một khung cảnh ảm đạm với tuyết rơi trắng xóa, những cơn gió thổi bông tuyết bay phất ngang qua màn hình... Thậm chí, thời tiết còn ảnh hưởng khá nhiều đến khía cạnh quân sự của trò chơi, ví dụ những con đường tuyết trắng sẽ làm chậm bước đi của binh lính nhưng ngược lại quân đội vượt sông dễ dàng hơn trên mặt nước đóng băng...

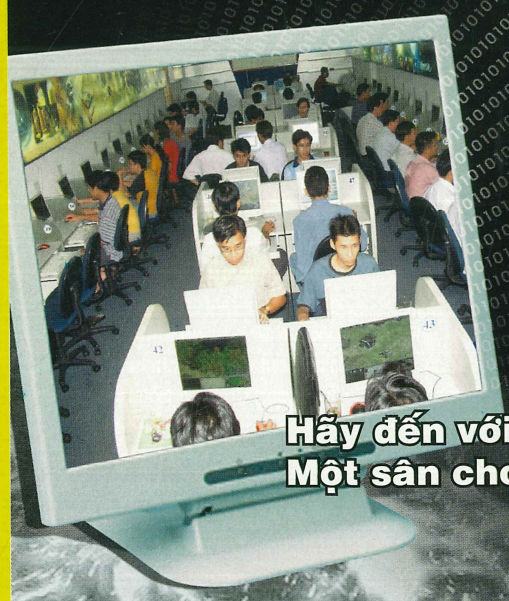
CHỜ ĐỢI

Hãy còn quá sớm để nhận định sự thành công của The Settlers V khi hãng đã quyết định cho ra đời một trò chơi không theo sở trường của mình. Gameplay đã được thay đổi để trực tiếp cạnh tranh với các sản phẩm khác của những tên tuổi lớn. Chặng đường phía trước có thể khá khó khăn, tuy nhiên với những gì đã được Blue Byte thể hiện qua phiên bản demo, chúng ta vẫn có thể hy vọng Settlers V sẽ tiếp tục thu hút một lượng lớn người hâm mộ như những người anh em của nó.

ĐỨC QUANG

SSP Cyber Club
sspcyberclub.com.vn
SSP-Cyber Club

Câu lạc bộ game online và Internet hiện đại bậc nhất tại Việt Nam



- Hệ thống máy vi tính số lượng lớn với cấu hình mạnh và màn hình LCD cao cấp.
- Đường truyền Internet tốc độ cao, ổn định.
- Chương trình bảo mật hạn chế tối đa việc mất cắp account game của khách hàng.
- Đầy đủ các Game online và các Game "nóng" hiện nay trên thế giới và tại Việt Nam.
- Tham gia sinh hoạt và luyện tập trong các "Clan" Warcraft III-TFT, FIFA Football, Counter Strike... trong không khí khí sôi nổi, hào hứng.

Đặc biệt hội viên của SSP-Cyber Club thường xuyên được hưởng các ưu đãi dành cho hội viên: giá ưu đãi, thưởng giờ miễn phí, thi đấu giải game hàng tuần...

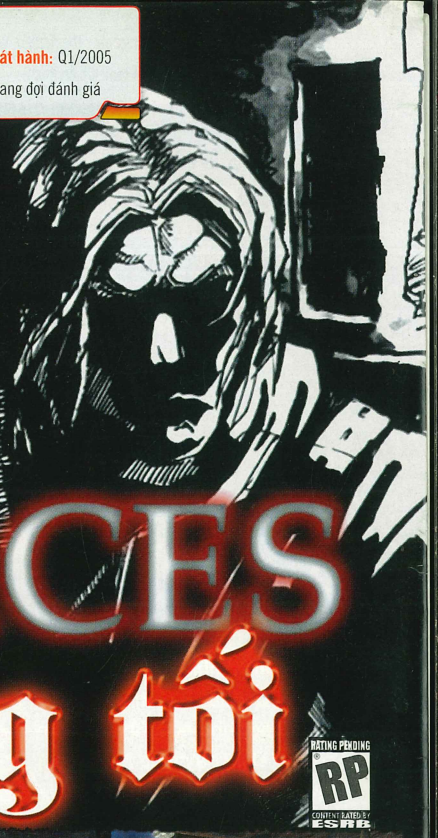
Hãy đến với SSP-Cyber Club
Một sân chơi thực thụ chất lượng

123 Trương Định, Quận3, TP.HCM
Tel: (84-8) 932 2283 - Fax: (84-8) 932 0993
Email : cyberclub@ ssp.com.vn
Website : www.sspcyberclub.com.vn

Tên game: Hell Forces
Thể loại: Hành động

Phát triển: Orion
Phát hành: Buka Entertainment

Ngày phát hành: Q1/2005
ESRB: Đang đợi đánh giá



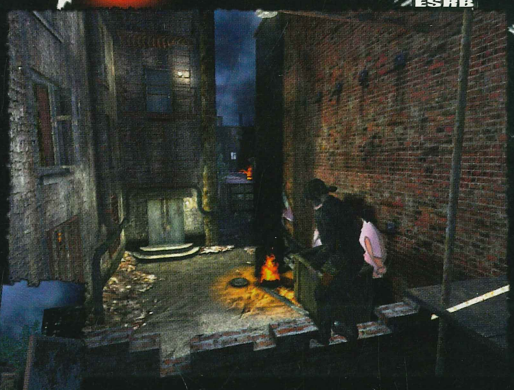
HELL FORCES

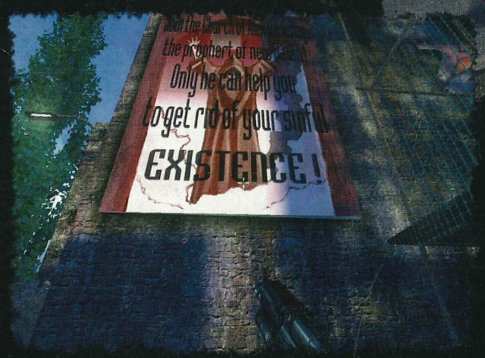
Đạo quân bóng tối

RATING PENDING RP CONTENT RATED BY ESRB

Chuỗi chuyện ma quái đã và đang mê hoặc lòng người mà sản phẩm gần đây nhất là bộ phim "Hell Boy" đã một lần nữa chứng tỏ sức hấp dẫn mạnh mẽ của đề tài này. Hell Forces chính là trò chơi mới thuộc thể loại hành động nhập vai sắp được tung ra thị trường vào những tháng đầu năm 2005, cùng lấy đề tài về các cuộc chiến tranh gần như bất tận giữa loài người và đạo quân đến từ bóng tối.

Mặc dù đã bị thất bại rất nhiều lần nhưng đạo quân bóng tối không hề chịu khuất phục và luôn luôn tìm mọi cách để đạt được mục đích cuối cùng là thống trị nhân loại. Mọi chuyện được bắt đầu từ những xác chết bị lấy cắp linh hồn đang được tập hợp lại thành một đạo quân nguy hiểm. Cùng lúc, Stephen Geist đang trên đường tìm kiếm người bạn thân bị mất tích đã vô tình phát hiện ra bí mật về một cuộc tấn công sắp diễn ra. Không còn thời gian để cầu cứu, anh ta bắt buộc phải dùng hết sức mình để ngăn chặn cuộc tấn công này trước khi quá muộn; nhưng liệu anh ta có đủ sức để chiến thắng trong một trận đấu không cân sức này không? Dĩ nhiên kết quả của trận chiến này chỉ có thể biết được một khi bạn đã hoàn thành được trò chơi.





Trò chơi sử dụng các hiệu ứng nổi bật của DirectX 9 nhưng qua những tấm hình chụp, chúng ta có thể thấy hình ảnh hoàn toàn không phải là thế mạnh của trò này. Được biết âm thanh của trò chơi sử dụng công nghệ EAX nên hứa hẹn mang lại cho người chơi những âm thanh trung thực nhất. Ngoài ra Hell Forces còn cho phép bạn chia sẻ cùng bạn bè thông qua mạng LAN. Trò chơi có khoảng 45 loại quái vật khác nhau từ hình dáng đến khả năng chống đạn. Vì thế, để có thể tiêu diệt được chúng, người chơi cũng được trang bị loại vũ khí từ đơn giản như gậy, dao găm cho đến các loại vũ khí hạng nặng.

Theo nhận định ban đầu của các nhà đánh giá thì trò chơi này không khó lắm. Một người chơi bình thường có thể hoàn thành trong khoảng 30 giờ (dĩ nhiên đây chỉ là thông tin phỏng đoán vì trò chơi này vẫn chưa ra mắt chính thức). Nó được xếp cùng thể loại với các trò Doom, Painkiller và có thể nhỉnh hơn Serious Sam một chút. Trò chơi này sẽ là một niềm vui nho nhỏ dành cho các fan của thể loại hành động nghẹt thở.

ĐẶNG THANH BÌNH

Thanh gươm công lý

Bạn có phải là người ưa thích game thể loại đối kháng? Một thể loại mà người chơi có thể chứng tỏ được bản lĩnh qua những trận đấu nghẹt thở, đầy kịch tính. Nếu bạn là fan của thể loại đối kháng (fighting) thì chắc chắn không lạ gì những game kinh điển như Soul Edge, Battle Arena Toshiden 3, Tekken… và gần đây nhất là Soul Calibur II (SC2).

NamCo, một đại gia trong lĩnh vực game hành động đã ấp ủ đứa con cưng của mình từ năm 1995, ngay sau khi cho ra đời phiên bản trước của dòng Soul là Soul Edge. Giờ đây, sau gần 8 năm thai nghén, Soul Calibur II đã chính thức trình làng vào tháng 7/ 2003 trên cả hai hệ máy Playstation 2 và Arcade. Nhưng SC2 chỉ thực sự thăng hoa khi phiên bản U.S (tiếng Anh) chính thức được cập nhật vào tháng 9 năm 2003 và 1,6 triệu bản đã được bán ra trong ngày phát hành đầu tiên tại Mỹ (09/09/ 2003). Trên đường tiến tới đỉnh vinh quang, SC2 đã giành luôn danh hiệu game đối kháng hay nhất (The Best Fighting Game) tại hội chợ công nghệ giải trí điện tử (Electronic Entertainment Expo) hay còn gọi là E3 năm 2003 tại LosAngeles. Từ năm 2003 đến nay SC2 đã thu hút hàng triệu fan hâm mộ trên khắp thế giới và hàng trăm giải đấu SC2 đã được tổ chức trên khắp các châu lục. Đáng chú ý nhất là các giải vô địch châu Âu, Mỹ, Hàn Quốc và SCN (Soul Calibur Network) của Nhật Bản - nơi quy tụ game thủ có trình độ hàng đầu thế giới trong thể loại fighting. SC2 có gì hấp dẫn mà lại có thể nhanh chóng chiếm được cảm tình của người chơi đến như vậy? Mời các bạn cùng tôi tham quan thế giới của SC2.

CỐT TRUYỆN

Để nắm được tâm điểm của toàn bộ câu truyện, bạn phải trải qua phần WeaponMaster, phần tinh hoa nhất mà SC2 dành cho người chơi đơn. Nhưng ở đây tôi sẽ chỉ đề cập đến cốt truyện mà thôi, những thứ khác sẽ được nói đến trong phần riêng cho WeaponMaster. Và giờ thì, hãy lắng nghe…

Xuyên suốt chiều dài lịch sử thế giới, một câu chuyện kể về những linh hồn và những thanh kiếm đã được truyền lại từ đời này qua đời khác. Có vô số truyền thuyết xung quanh một thanh gươm được biết đến với cái tên Soul Edge. Một vài truyền thuyết đề cập đến nó như một vũ khí tối thượng. Một số khác nói về nó như là thanh kiếm của những anh hùng, một thanh kiếm với sức mạnh khôn lường của những linh hồn, chìa khóa đến với sự trẻ trung vĩnh hằng, báu vật không gì sánh nổi, một phương thuốc chữa lành mọi bệnh tật… Mặc dù những truyền thuyết như vậy về Soul Edge đã lan

khắp thế giới, nhưng sự thực thì lại hoàn toàn trái ngược. Soul Edge đơn giản chỉ là một thanh kiếm ẩn chứa linh hồn quỷ dữ chuyên hút linh hồn con người; được sinh ra từ bàn tay con người, lưu truyền trong dân gian và có thể nuốt chửng những linh hồn sau bao lần nhuốm máu… Nhưng thế giới luôn luôn có sự cân bằng của riêng nó, như thuốc độc thì có thuốc giải độc, có ác thì phải có thiện, có tà ắt có chính… Cho nên, một thanh kiếm được tập hợp bởi những linh hồn ánh sáng - SoulCalibur (những linh hồn công lý) - đã xuất hiện một cách kỳ bí như lời đáp trả Soul Edge. Hai thanh kiếm đã dụng độ rất nhiều lần qua nhiều thế kỷ, nhưng những lần đối đầu đó chưa bao giờ được ghi lại rõ ràng…

Mặt "đen" của con người như tham vọng, tò mò đã "nhận thấy" Soul Edge như một vật báu vô giá. Lời đồn đại xung quanh thanh kiếm quỷ đã được truyền tai từ người nay sang người khác và khơi dậy lòng ham muốn của bất kỳ ai đã nghe về nó. Và thời kỳ đó được biết đến như một kỷ nguyên của những cuộc đọ kiếm và những trận quyết đấu của những con người, những chiến binh lang thang qua các vùng đất để thực hiện ý đồ của họ đối với Soul Edge. Câu chuyện được mở ra ở đây với một chiến binh như vậy. Anh ta đã lang thang khắp thế giới, phiêu lưu qua các hang động, cánh đồng, thành phố lớn, những dãy núi hùng vĩ… và trải qua không biết bao nhiêu trận đấu để sinh tồn và thu thập tin tức về Soul Edge. Những trận đấu sống còn đã tôi đúc cho người chiến binh một bản lĩnh phi thường với một tấm lòng nhân hậu, quả cảm. Anh quyết tâm tìm ra Soul Calibur để tiêu diệt Soul Edge và đem lại yên bình cho thế giới hỗn loạn. Nhưng điều đó không dễ chút nào. Thế giới ngày càng hỗn loạn, Soul Edge ngày càng mạnh hơn nhờ kết hợp với các mảnh vỡ mà nó tìm lại được. Tung tích của thanh kiếm Soul Calibur thì mịt mù…

Liệu vị anh hùng của chúng ta có vượt qua tất cả những khó khăn này để hoàn thành sứ mệnh lịch sử? Thế giới sẽ ra sao nếu anh ta thất bại? Tất cả sẽ được giải đáp ở phần kết của câu chuyện để ngỏ, cho các bạn tự khám phá và thể nghiệm ý nghĩa của đoạn kết. Một kết thúc mang đậm chất sử thi và đã để lại trong tôi ấn tượng vô cùng sâu sắc. Hy vọng là với bạn cũng thế.

WEAPON MASTER MODE

Những ai đã từng chơi Soul Edge sẽ không có gì lạ lẫm vì phần Weapon Master của SC2 có rất nhiều điểm tương đồng với Edge Master của Soul Edge. Trong đó, bạn sẽ phải đi qua những vùng đất trên bản đồ châu Âu và hoàn thành những trận đấu khác nhau. Những trận quyết đấu có thể chỉ là một đối một hoặc bạn sẽ phải đấu lần lượt với nhiều đối thủ. Nhưng hầu hết các trận đấu đều được sắp xếp thêm một số tính chất như bị mất máu dần, vũ khí yếu hơn, khống chế thời gian, ngã xuống là chết… để tăng dần độ khó.

Phần Weapon Master được chia thành các chương (chapter). Bạn sẽ có 10 chapter chính, 4 chapter phụ và 2 chapter thưởng thêm. Khi bạn hoàn thành hết 10 chapter chính thì các Ex Missons (nhiệm vụ thưởng thêm) sẽ được mở ra cho bạn tiếp tục. Những nhiệm vụ này sẽ khó khăn hơn rất nhiều so với những vụ bình thường.

Sau khi hoàn thành một nhiệm vụ, bạn sẽ thu lượm được vàng (gold) và điểm kinh nghiệm (experience). Căn cứ theo số điểm kinh nghiệm bạn có, game sẽ xếp bạn theo thứ hạng (rank). Có tất cả 99 rank và đáng lưu ý là có một số Sub-chapter hoặc nhiệm vụ phải có đủ thứ hạng thì mới vào được. Vì vậy bạn phải nâng cao thứ hạng của mình thường xuyên nếu được. Còn vàng sẽ được dùng để đổi lấy các thứ trong các cửa hàng (shop). Mỗi chapter đều có một shop riêng. Những cửa hàng này nắm giữ mọi thứ từ bộ trang phục thứ 3 của các nhân vật cho đến những phần thưởng thêm của game như: Art gallerryes, Exhibition Theaters… và rất nhiều vũ khí khác nhau của mỗi nhân vật.

Trong phần này, bạn được phép thay đổi nhân vật và vũ khí vào bất kỳ lúc nào trên bản đồ. Bạn có thể bỏ qua các sub_ chapter nếu cảm thấy quá khó và quay trở lại hoàn thành sau nếu cảm thấy cần phải làm như vậy. Trong quá trình hoàn thành các nhiệm vụ bạn sẽ unlock (lấy thêm) được các nhân vật ẩn và sử dụng chúng ngay khi lấy được (nếu bạn muốn).

ARCADE MODE

Dù bạn là người mới lần đầu tiên tiếp xúc SC2 hay đã đạt đến hạng 99 trong Weapon Master thì cũng không thể bỏ qua

phần Arcade. Nó là phần chơi đơn cơ bản nhất dành cho tất cả mọi người khi đến với SC2. Bạn có thể dễ dàng thay đổi những tuỳ chọn của phần này như cấp độ AI của máy, thời gian, số trận đấu... phù hợp với khả năng và sở thích. SC2 cung cấp cho bạn 7 cấp độ AI của máy từ dễ nhất cho đến cực kỳ khó và điều đó sẽ giúp bạn tăng dần trình độ, nhanh chóng hòa nhịp với SC2. Phần thưởng của phần Arcade dành cho bạn sẽ là hồ sơ cá nhân của từng nhân vật trong SC2. Bạn sẽ phải lựa chọn một nhân vật và chiến đấu để đi qua và sưu tập giọng nói của nhân vật đó. Sau khi hạ hết các đối thủ bạn sẽ có được hồ sơ cá nhân bao gồm: tên họ, tuổi, ngày tháng năm sinh, nơi sinh, chiều cao, cân nặng, nhóm máu... và đặc biệt là sẽ đọc được câu chuyện về nhân vật đó và sẽ phần nào hiểu thêm về nhân vật mà mình ưa thích.

MUSEUM

Nơi tập trung hầu hết các phần thưởng bạn tìm thấy được, bao gồm các mục chính:

- Battle Theater: Bạn sẽ sắp xếp một trận đấu theo đúng ý mình và để mặc cho máy điều khiển. Lúc đó bạn sẽ đóng vai một khán giả để chiêm ngưỡng cũng như quan sát một cách chân thực và sâu sắc hơn. Qua đó rút ra nhận xét cũng như kinh nghiệm cho bản thân.

- Exhibition Theater: Bạn sẽ được xem đoạn clip ngắn về một buổi tập dượt võ công của nhân vật mà bạn muốn xem. Hãy lựa chọn và thưởng thức màn trình diễn công phu do nhân vật của bạn đem lại.

- Weapon Gallery: Nơi tập trung tất cả vũ khí mà bạn sưu tập được. Với phần này bạn sẽ được ngắm nhìn 200 vũ khí các loại (nếu bạn sưu tập đủ). Bạn sẽ được biết tên, hình dáng, tính năng cũng như xuất xứ của từng loại vũ khí.

- Character Ending: Bao gồm toàn bộ phần kết thúc của từng nhân vật mà bạn có khi đi hết phần Arcade.

- Demotheater: Những đoạn phim ngắn mà bạn sưu tập được trong quá trình hoàn thiện phần chơi đơn bao gồm từ Arcade cho đến Weapon Masters đều được đặt tại đây. Bạn có thể thưởng thức chúng bất cứ lúc nào.

LỜI KẾT

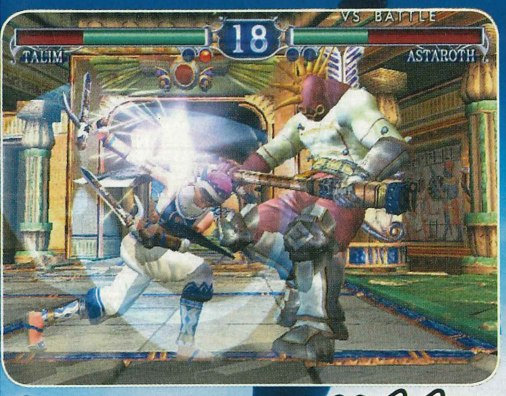
Tôi vừa giới thiệu với bạn tất cả những gì cơ bản, cốt lõi nhất của SC2. Còn về phần đồ hoạ và âm thanh thì xin thứ lỗi vì tôi không biết nên miêu tả thế nào cho đúng. Nó quá tuyệt vời đến mức tôi chỉ dám nói với bạn là hãy tự mình cảm nhận và thưởng thức.

Theo quan điểm của tôi, một game đối kháng được coi là hay không chỉ ở hình ảnh và âm thanh tuyệt vời mà chủ yếu là ở cách thức chơi như thế nào. Về điều này thì hầu như hiện nay chưa có trò đối kháng nào vượt qua được SC2. Một tin vui là theo nhiều nguồn đáng tin cậy, SC2 được bầu chọn là 1 trong 2 game đối kháng sẽ được tổ chức tại World Cyber Games 2005 ở Singapo.

Hiện nay, phong trào SC2 của Việt Nam đang tăng tiến rất nhanh cả về số lượng lẫn chất lượng. Game thủ cả hai miền Nam và Bắc đang rất quyết tâm đưa SC2 lên ngôi vị "đỉnh" về game đối kháng. Và khi các bạn đọc bài viết này thì tôi, trưởng nhóm Aster của hội SC2 Hà Nội đang ráo riết chuẩn bị cho giải võ địch SC2 lần thứ 4 của Hà Nội; dự kiến sẽ được tổ chức vào hai ngày mùng 5 và mùng 6 Tết Nguyên Đán này.

Do đó, nếu là fan hoặc chỉ đơn giản có chút xíu hứng thú với SC2 thì xin chào mừng tất cả các bạn đến với Soul Calibur 2.

BÙI MINH SÁNG



MATURE M CONTENT RATED BY ESRB

IRON STORM

Cuộc chiến kỳ lạ

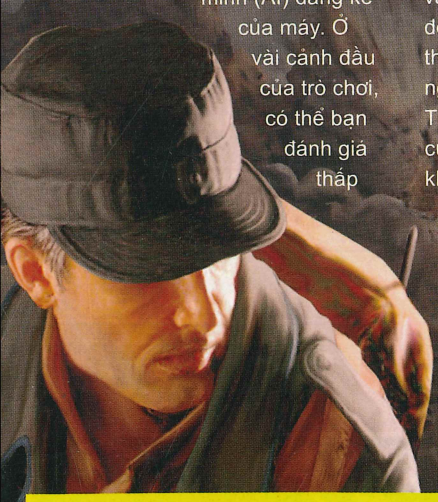
"Cốt truyện mang ý tưởng độc đáo, lối chơi vững chắc với AI đầy thách thức". Iron Storm cuốn hút người chơi một cách tự nhiên bằng những điều căn bản nhất trong thể loại game của mình mà không cần phải "màu mè" như những trò cùng loại.

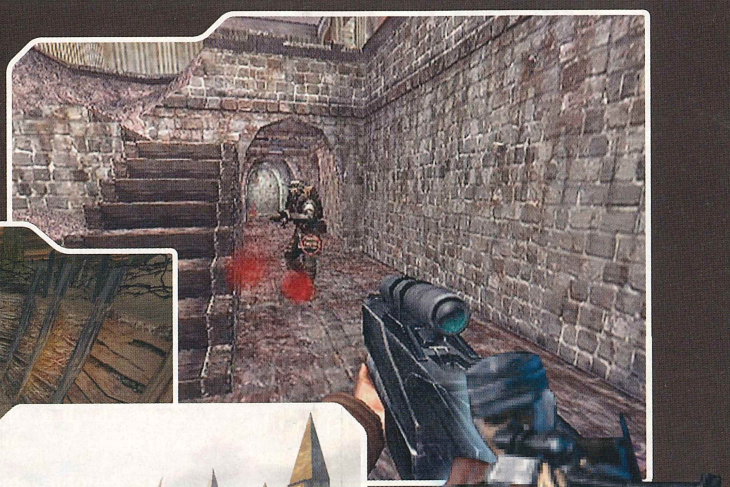
Pha trộn giữa những sự kiện có thật trong lịch sử với các yếu tố hư cấu, trò chơi lấy bối cảnh nước Đức vào năm 1964 với giả định là cuộc chiến thế giới lần thứ nhất vẫn còn kéo dài dai dẳng chưa chấm dứt. Trong vai trung úy James Anderson - một chiến binh nhiều kinh nghiệm và tài năng, người chơi được giao nhiệm vụ thâm nhập vào chiến tuyến quân thù để phá hoại và đánh cắp bí mật quân sự của kẻ thù. Nếu Bạn thành công, cuộc chiến sẽ chấm dứt và hòa bình sẽ trở lại. Tuy nhiên, trên con đường thực hiện nhiệm vụ của mình, James đã phát hiện ra nhiều điều bất ngờ nằm ngoài dự đoán khiến

anh bối rối và không biết phải xử trí như thế nào. Liệu nhiệm vụ của James có hoàn thành hay không? Những bí mật mà anh khám phá là gì? Và chúng có ảnh hưởng như thế nào đối với cuộc chiến này? Câu trả lời xin nhường lại cho bạn, người trực tiếp điều khiển James Anderson.

THU HÚT VÀ ĐẦY THỬ THÁCH

Tuy có số lượng màn chơi khá ít (6 màn), nhưng mỗi màn trong Iron Storm lại khá lớn và được chia ra thành nhiều phân đoạn nhỏ rất khéo, khiến cho người chơi không cảm nhận được sự phân chia này (tuy nhiên bạn có thể xem qua mục Save để biết mình đang đi phân đoạn nào). Không như các game cùng loại thường chỉ thiên về hành động là chính, hoặc nếu có tìm đường thì cũng rất đơn giản, Iron Storm, xây dựng cả hai mặt của trò chơi "ngang tài ngang sức". Các pha chiến đấu trong game thật dữ dội và không "dễ xơi" chút nào, nhất là khi chơi ở chế độ khó nhất – Realistic. Góp phần lớn trong việc nâng cao độ thử thách chính là sự thông minh (AI) đáng kể của máy. Ở vài cảnh đầu của trò chơi, có thể bạn đánh giá thấp AI của máy, nhưng đừng lầm, chỉ sau vài màn "cuộc chơi" mới bắt đầu. AI trong game rất khá, nên đối thủ máy biết hành động tùy theo hoàn cảnh, có lúc nếu thấy "ăn hiếp" bạn được thì máy không bỏ qua cơ hội truy đuổi tới cùng, còn nếu cảm thấy bất lợi trong tấn công, chúng sẽ chọn phương pháp phòng thủ và tìm cách "chọc giận" đối phương như: quăng lựu đạn, bật hệ thống phòng thủ... để dụ bạn "xuất đầu lộ diện". Việc tìm đường đi trong game cũng không kém phần hấp dẫn như những pha hành động, thậm chí có thể nói là khá lắt léo, mặc dù hình thức khá đơn giản: tìm cách vận hành một công tắc nào đó hay chỉ đơn giản là tìm lối thoát nhưng cũng đủ khiến cho người chơi "đổ mồ hôi hột"! Theo đánh giá riêng, 3 màn cuối tìm đường khá vất vả, khó nhất là màn trên xe lửa vì không những bắn nhau rất "gắng" mà việc tìm đường cũng gặp trở ngại do thiếu ánh sáng.



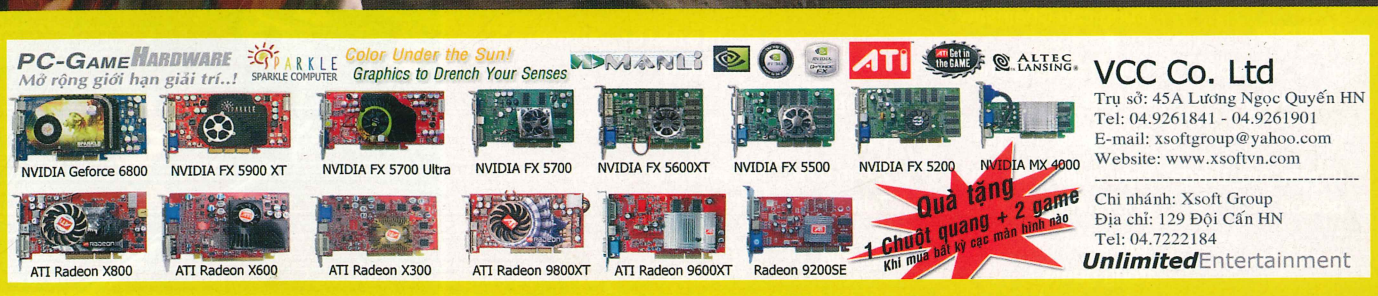


Thỏa mãn người chơi ở phần nội dung, đồng thời không bỏ rơi ở phần nghe nhìn, với sức mạnh của engine Phoenix 3D, 4X Studios đã tạo ra các cảnh quan rất chi tiết với những hiệu ứng thật bắt mắt, tất nhiên là so với bây giờ thì đồ họa của game chỉ ở bậc "thường thường" mà thôi. Phần lớn trò chơi tập trung vào các màn nội cảnh (indoor) cho nên chúng được làm tốt hơn phần ngoại cảnh (outdoor), dù ngoại cảnh cũng có màn khá đẹp và chi tiết như trận chiến trong thành phố Wolfenburg. Chỉ đáng tiếc phần mô hình của các nhân vật lại thực hiện không được tốt, cử chỉ cũng như dáng vẻ của chúng khá cứng và không uyển chuyển. Ngoài ra, thật ngạc nhiên khi Iron Storm là một trong số ít những game được thực hiện khá tốt và chắc chắn, hầu như bạn rất ít khi gặp lỗi của nó. Lỗi duy nhất và cũng bất hợp lý nhất mà tôi phát hiện được trong khi chơi chính là ở màn giải cứu tù binh: nếu bạn để cho trực thăng tuần tra phát hiện thì "chết là cái chắc", dù bạn có chống trả bằng súng hạng nặng hay ẩn núp trong hầm sâu đi chăng nữa.

LỜI KẾT

Nếu được yêu cầu lựa chọn một trò chơi chiến đấu có lối chơi ổn định, AI nhiều thử thách, ít lỗi và không quá "khắt khe" về mặt đồ họa hay âm thanh, tôi sẽ không ngần ngại chọn ngay Iron Storm cho "bộ sưu tập" những game hành động hay của mình. Thế còn bạn?

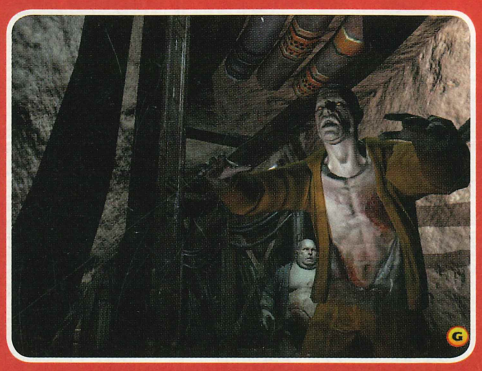
NGỌC PHƯƠNG
ngoc.phuong@but-tre.com



CheatCode

Doom 3

Để có thể vào được cửa sổ console bạn cần phải thêm đoạn mã vào đường dẫn đến trò chơi bằng cách bấm chuột phải vào biểu tượng của trò chơi thêm đoạn mã vào cuối dòng Target [+set com_allowConsole 1] (không bao gồm dấu ngoặc). Khi vào trò chơi bạn hãy bấm phím [Ctrl] + [Alt] + [~] trong lúc chơi và nhập vào một trong những mã sau:



Ví dụ: C:Doom3doom3.exe +set com_allowConsole 1

Mã:	Kết quả
god	Bất tử
noclip	Đi xuyên tường
benchmark	Dùng để benchmark máy của bạn
gfxinfo	Hiển thị thông tin về card đồ họa
give all	Cho phép người chơi sử dụng tất cả vũ khí
give keys	Trang bị tất cả các loại chìa khóa
give weapon_machinegun	Cung cấp súng máy
give weapon_shotgun	Cung cấp súng Shotgun
give weapon_plasmagun	Cung cấp súng Plasma
give weapon_bfg	Cung cấp súng BFG
give weapon_chainsaw	Cung cấp Chainsaw
give weapon_rocketlauncher	Cung cấp súng phóng Rocket
quit	Thoát khỏi trò chơi
toggle pm_thirdperson	Điều khiển nhân vật từ góc nhìn người thứ 3
spawn #	Tạo thêm các đối thủ trong game

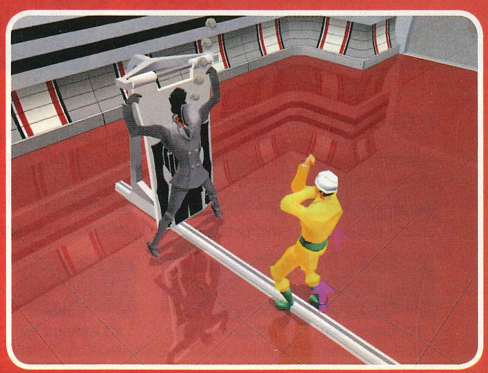
Danh sách đối thủ:

Tên	Mã
Flaming Zombie	monster_zombie_bernie
Chainsaw Zombie	monster_zombie_sawyer
Zsec Zombie with machine gun	monster_zombie_zsec_machinegun
Zsec Zombie with pistol	monster_zombie_zsec_pistol
Zsec Zombie with shield	monster_zombie_zsec_shield
Zsec Zombie with shotgun	monster_zombie_zsec_shotgun
Commando Zombie	monster_zombie_commando
Commando Zombie with Chaingun	monster_zombie_commando_cgun
Fat Zombie	monster_zombie_fat2
Fat Zombie with wrench	monster_zombie_fat_wrench
Bald Zombie	monster_zombie_maint_bald
Zombie with no jaw	monster_zombie_maint_nojaw
Zombie with Wrench	monster_zombie_maint_wrench
Skinny Zombie	monster_zombie_maint_skinny
Zombie	monster_zombie_maint
Zombie	monster_zombie_maint2
Zombie wth Flashlight	monster_zombie_maint_flashlight
Headless Zombie	monster_zombie_suit_neckstump
Zombie	monster_zombie_suit_bloodymouth
Skinny Zombie	monster_zombie_suit_skinny
Zombie in Labcoat	monster_zombie_labcoat
Zombie Missing Limb	monster_zombie_limb
Zombie	monster_zombie_skinny
Zombie with a pipe	monster_zombie_pipe
Zombie in Tshirt	monster_zombie_tshirt_bald
Zombie	monster_zombie_tshirt_blown
Zombie in Jumpsuit	monster_zombie_jumpsuit
Zombie Eating	monster_zombie_jumpsuit_eating
Archvile	monster_demon_archvile
Cherub	monster_demon_cherub
Hellknight	monster_demon_hellknight
Imp	monster_demon_imp
Maggot	monster_demon_maggot
Mancubus	monster_demon_mancubus
Pinky	monster_demon_pinky
Revenant	monster_demon_revenant
Tick	monster_demon_tick
Trite	monster_demon_trite
Wraith	monster_demon_wraith
Cyberdemon	monster_boss_cyberdemon
Gaurdian	monster_boss_guardian
Guardian's Seeker	monster_boss_guardian_seeker
Sabaoth	monster_boss_sabaoth
Vagary	monster_boss_Vagary

Evil Genius

Muốn kích hoạt các mã bạn phải nhập vào chữ HUMANZEE trong khi chơi, sau đó bạn hãy nhập vào một trong những mã sau:

Mã:	Kết quả
Ctrl + S	Set off explosion / airstirke
Ctrl + C	Cộng thêm 100,000 tiền
Ctrl + A	Army of Darkness (one of every henchman and minion)
Ctrl + O	Trang bị đầy đủ các vật dụng



Ctrl + M/N	Tắt hay bật tính năng Global Chaos
CTRL + T	Cho phép bạn đặt tất cả các bẫy

Half-Life 2

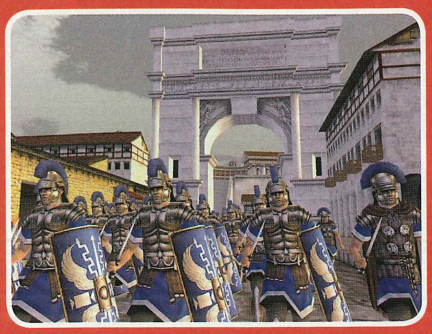
Bạn hãy mở cửa sổ console bằng phím (~) và nhập vào dòng lệnh sv_cheats 1 để kích hoạt cheat

Mã:	Kết quả
god	Bạn sẽ không bị mất máu
buddha	Bạn sẽ bị mất máu cho đến khi chỉ còn 1 giọt.
infinite_aux_power	Phục hồi điểm Aux cho bạn.
impulse 101	Mở khóa tất cả các loại vũ khí và đạn.
impulse 102	Tạo ra một cái sọ.
npc_kill	Hủy diệt tất cả kẻ thù trong khu vực.
notarget	Kẻ thù sẽ không tấn công bạn nữa.
noclip	Bạn có thể đi xuyên tường.
ch_create-jeep	Tạo ra xe jeep.
ch_cre-ateairboat	Tạo ra thuyền phao.

Rome: Total War

Trong lúc chơi bạn hãy nhấn phím [~] để mở cửa sổ console và nhập các mã sau:

Mã:	Kết quả
add_money 20000	Tăng thêm 20000 tiền cho bạn
toggle_fow	Mở những phần bị che phủ trên bản đồ



Ghi chú: các mã này có thể sẽ không hoạt động được nếu bạn mới chơi lần đầu, vì thế bạn phải lưu lại trò chơi, sau đó thoát khỏi và bắt đầu lại trò chơi thì các mã mới có hiệu lực.

The Incredibles

Khi đang chơi bạn hãy nhấn (*ESC*) để trở về của sổ chính của trò chơi và chọn mục (*Secret*) để nhập một trong những mã sau:

Mã:	Kết quả
Unlock	Cho phép chơi tất cả nhiệm vụ trong trò chơi.
SmartBomb	Tiêu diệt tất cả kẻ thù xung quanh bạn.
SassMode	Giúp tăng tốc độ của trò chơi.
UUDDLRL-RBAS	Phục hồi 25% trên tổng số máu của bạn.
DanielThe-Flash	Đạt tối đa sức mạnh đặc biệt trong một khoảng thời gian nhất định và bạn có thể sử dụng nó bằng cách đè phím phải chuột.
McTravis	Đạt tối đa sức mạnh đặc biệt.
Kronos	Tạo nên một vệt mờ phía sau khi di chuyển.
Athletes-Foot	Tạo nên một đuôi lửa phía sau khi di chuyển.
BWThe-Movie	Làm trò chơi trở nên chậm hơn rất nhiều.
InvertCam-eraX	Đảo ngược cách điều khiển của chuột.
InvertCam-eraY	Đảo ngược cách điều khiển của chuột.
Einsteinium	Biến đầu nhân vật chính to hơn bình thường
DeEvolve	Biến đầu nhân vật chính nhỏ hơn bình thường
bHUD	Bạn không bị mất máu nhưng có thể chết ở một số trường hợp
Hi	Chiếu đoạn phim giới thiệu về trò chơi.
YourNa-meInLights	Chiếu đoạn phim giới thiệu những người sản xuất trò chơi.

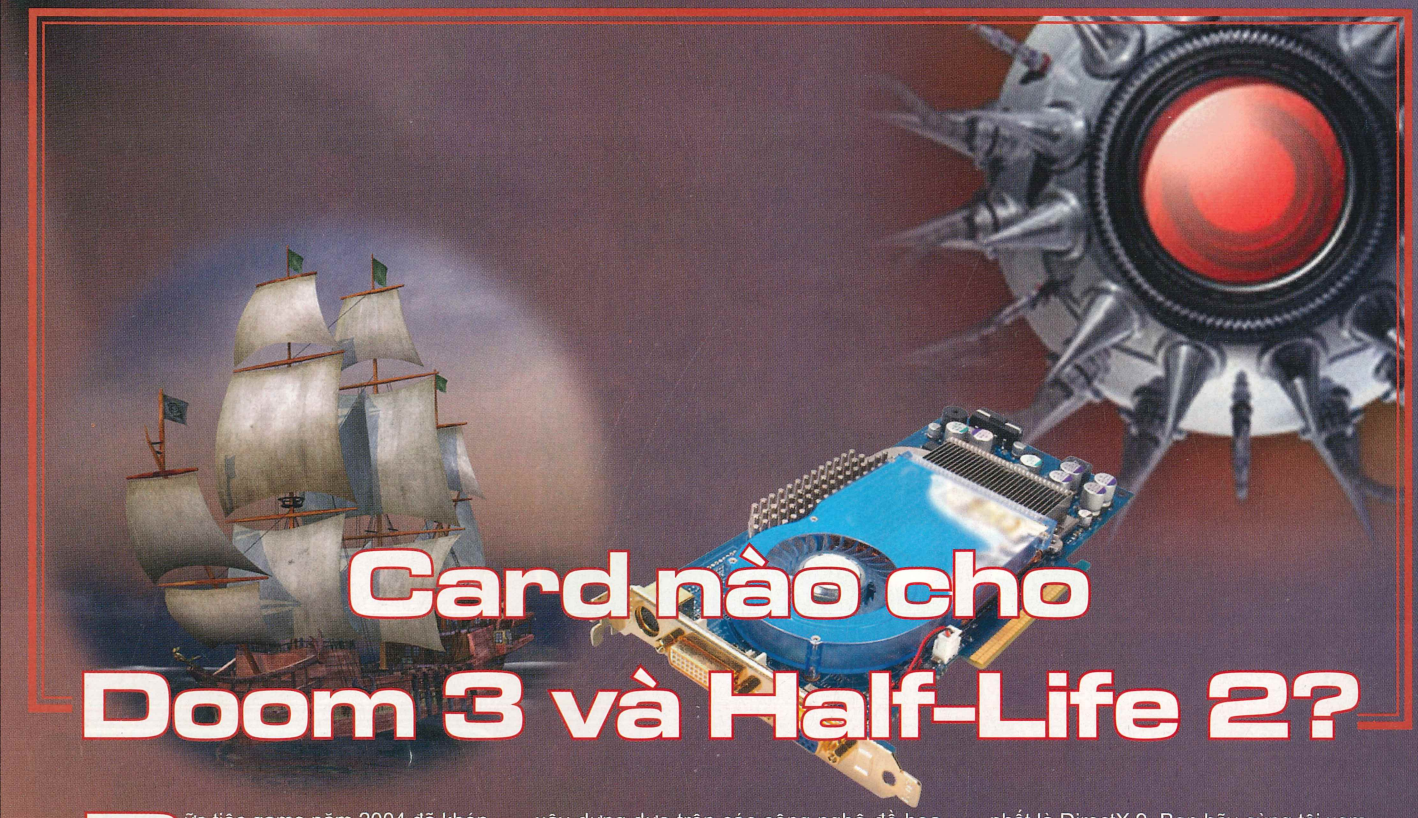
Có một số mã chỉ có thể sử dụng trong một số màn nhất định

Để có thể sử dụng được mã MasterCheats bạn cần mở file in.ini bằng Notepad và thêm vào dòng AllowMasterCheats = 1, file này nằm trong thư mục Game nơi bạn cài đặt trò chơi. Nếu làm đúng khi chơi bạn sẽ thấy hiện lên các thông số về FPS, version của trò chơi.

Vampire: The Masquerade – Bloodlines

Bạn nhấn chuột phải vào biểu tượng của trò chơi và chọn (*Properties*), bạn phải thêm vào lệnh -console 1 vào phía cuối của dòng target, sau đó trong lúc chơi bạn hãy bấm phím (~) và nhập vào một trong những mã sau:

Mã:	Kết quả
god	Bất tử
giftxp #	Tăng điểm kinh nghiệm với # là số bạn chọn
impulse 101	Trang bị đầy đủ vũ khí, đạn dược.
give item_w_	Tạo vũ khí bạn chỉ việc chọn loại mình cần.
give item_p_	Tạo sách và vật dụng cần thiết cho bạn.
give item_g_	Tạo các vật dụng thông thường
give item_a_	Tạo rất nhiều trang phục
give item_m_	Tạo ra tiền
notarget	Kẻ thù sẽ không nhìn thấy bạn
freecast-ing	Không bị mất máu khi sử dụng tuyệt chiêu
noclip	Bạn có thể đi xuyên tường.
quit	Thoát khỏi trò chơi



Card nào cho Doom 3 và Half-Life 2?

Bữa tiệc game năm 2004 đã khép lại khi "đầu bếp" Id Software và Valve Software tự tin trình làng hai game hành động Doom 3 và Half-Life 2 nổi đình đám không chỉ vì cách chơi, cốt truyện quá hay (được chứng minh qua các phiên bản trước) mà còn nhờ được "đỡ đầu" của hai đại gia NVIDIA và ATI trong làng đồ họa ba chiều. Hầu như mọi "thực khách" đều trầm trồ và không tiếc lời khen ngợi: "cách chơi của cực kỳ lôi cuốn", "hình ảnh cực kỳ hấp dẫn",... Thế nhưng mọi thực khách cũng phải công nhận một điều: cái giá phải trả để dùng được hai món ăn này không nhỏ chút nào!

Nếu muốn "thưởng thức" hết hương vị của hai món "đặc sản", máy tính của bạn cần có một cấu hình mạnh mẽ. Thay vì thăm dò sức mạnh máy tính gamer khác bằng những câu hỏi thông thường về bộ xử lý, card màn hình, RAM..., gamer có thể dùng Doom 3 hoặc Half-Life 2 làm thước đo. Vì vẻ đẹp của hai trò chơi được xây dựng dựa trên các công nghệ đồ họa ba chiều tiên tiến nhất nên cấu hình yêu cầu khá cao. Bên cạnh bo mạch chủ, bạn cần tìm thêm một card đồ họa nhanh, xịn, tiết kiệm.

Để giúp bạn chọn lựa được dễ dàng, Thế Giới Game mang Doom 3 và Half-Life 2 chuẩn để "cân" một số card đồ họa mới, chuẩn AGP.

Half-Life 2

Thật không uổng công chờ đợi! Half-Life 2 được Valve xây dựng dựa trên công nghệ dựng hình ba chiều hàng đầu, cơ chế vật lý xuất sắc và cơ chế đồ họa (engine) được phát triển rộng rãi trong 5 năm.

Cơ chế đồ họa của Half-Life 2 được phát triển hoàn toàn dựa trên Giao Diện Lập Trình Ứng Dụng (API) DirectX của Microsoft và có khả năng thích ứng linh hoạt theo phiên bản DirectX 7, DirectX 8 (trong đó có phiên bản DirectX 8.1) và mới nhất là DirectX 9. Bạn hãy cùng tôi xem qua một số mô tả của Valve về "năng lực" cơ chế đồ họa "thể hiện" tùy theo mỗi phiên bản DirectX:

DirecX 7:

- Không gian thể hiện quá đơn giản
- Không có hoa văn riêng trên mô hình
- Không chi tiết
- Nước không có hiệu ứng khúc xạ
- Giảm chiều sâu nhìn thấy
- Không có hiệu ứng tạo vân bề mặt
- Giảm LOD trong các kết cấu mô hình
- Giảm chất lượng vật liệu

DirectX 8:

• Trong trường hợp card đồ họa yếu và có quá nhiều hiệu ứng tạo vân, một số mẫu bề mặt sẽ bị vô hiệu. Valve cho biết đã hợp tác với Nvidia để kích hoạt hiệu ứng tạo vân cho dòng card GeForce Titanium 4200

• Mặc định, nước có khúc xạ nhưng lại không có phản xạ cục bộ.

• Mép nước trông khá cứng khi chạm vào bờ. Các hiệu ứng về không gian và sương mù tốt hơn phiên bản DirectX7, nhưng vẫn khá đơn giản.

• Hiệu ứng bóng chưa thật mềm mại vì lấy mẫu chưa cao.

DirectX 8.1

• Mặc định, nước có hiệu ứng khúc xạ nhưng không phản chiếu cục bộ. Hiệu ứng phản chiếu cục bộ (khi được kích hoạt) trên card DirectX 8.1 được dựng một lượt nên không ảnh hưởng đến tốc độ phủ đầy nhiều như phương pháp dựng hai lượt trên phiên bản DirectX 8.0 trước đó.

• Dựng với tập lệnh DirectX 8.0, mép nước trông khá cứng khi chạm vào bờ. Các hiệu ứng về khoảng không và sương mù tốt hơn phiên bản DirectX7, nhưng vẫn khá đơn giản.

• Hiệu ứng bóng được lấy mẫu nâng cao nên trông mềm mại hơn.

DirectX 9.0

• Mặc định nước có khúc xạ và phản chiếu cục bộ theo hình học thật.

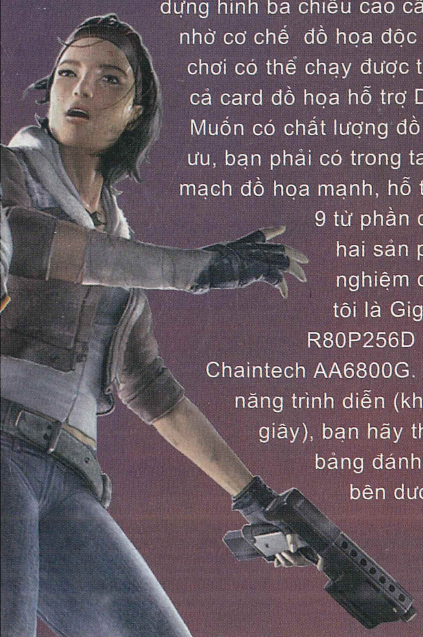
• Hiệu ứng khúc xạ trong nước thật hơn và thể hiện được độ sâu.

• Mép nước khi gặp bờ trông mềm mại và mượt mà hơn.

• Có sự pha trộn dần dần từ nước sang mép nước và dạng sương.

• Hiệu ứng bóng được lấy mẫu nâng cao khiến chúng trông mềm mại hơn.

• Có sự chuyển đổi chắc chắn sử dụng các vân bề mặt được pha trộn thay vì các vân đơn (lấy ví dụ, sự chuyển đổi hòa trộn giữa cát và đá)



Half-Life 2 tích hợp đầy đủ các công nghệ dựng hình ba chiều cao cấp nhưng nhờ cơ chế đồ họa độc đáo mà trò chơi có thể chạy được trên trên cả card đồ họa hỗ trợ DirectX 7. Muốn có chất lượng đồ họa tối ưu, bạn phải có trong tay một bo mạch đồ họa mạnh, hỗ trợ DirectX 9 từ phần cứng như hai sản phẩm thử nghiệm của chúng tôi là Gigabyte GV-R80P256D và Chaintech AA6800G. Còn về khả năng trình diễn (khung hình/giây), bạn hãy tham khảo bảng đánh giá tốc độ bên dưới.

Bảng đánh giá tốc độ

Cấu hình thử nghiệm:

Bộ xử lý: AMD Athlon 64 S754 3400+ (ClawHammer)
Bo cạch chủ: Gigabyte GA-K8VT800
Bộ nhớ: Kingmax DDR 512 MB PC3200
Ổ đĩa cứng: Samsung SP0802N 80 GB, 7200 rpm
Card âm thanh: Creative SB Audigy Platinum
Card đồ họa:

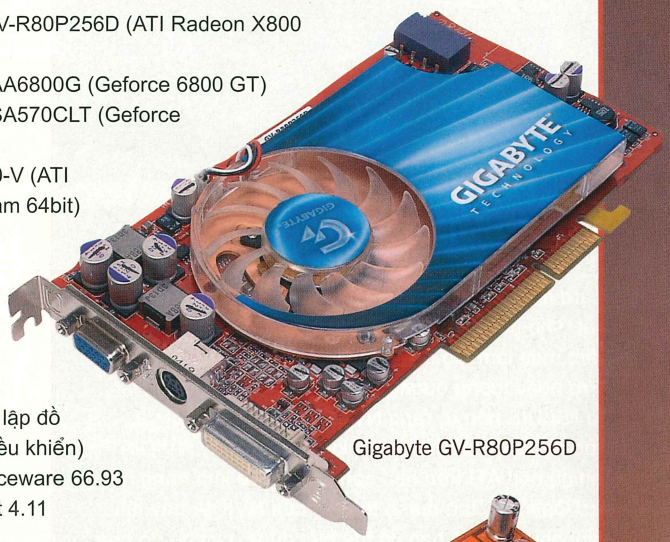
• Gigabyte GV-R80P256D (ATI Radeon X800 PRO)
• Chaintech AA6800G (Geforce 6800 GT)
• Chaintech SA570CLT (Geforce FX5700LE)
• ABIT R9550-V (ATI Radeon 9550, Ram 64bit)

Hệ điều hành: Windows XP SP2, DirectX 9.0c
Trình điều khiển: (Không thay đổi các thiết lập đồ họa trong trình điều khiển)

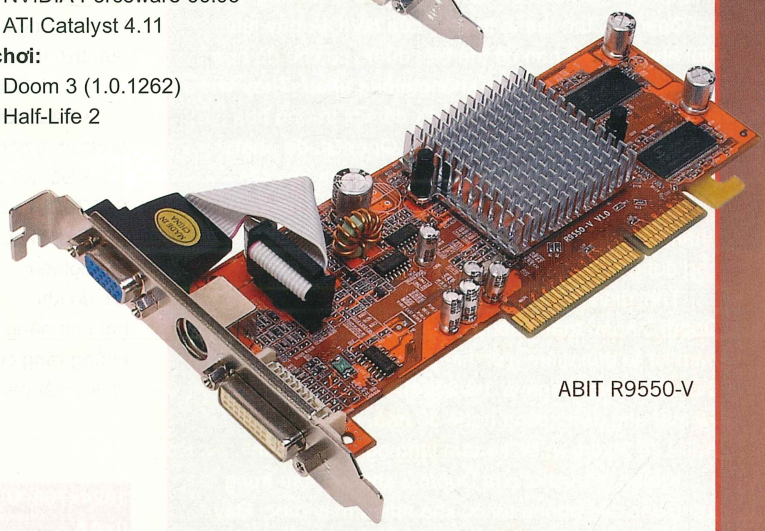
• NVIDIA Forceware 66.93
• ATI Catalyst 4.11

Trò chơi:

• Doom 3 (1.0.1262)
• Half-Life 2



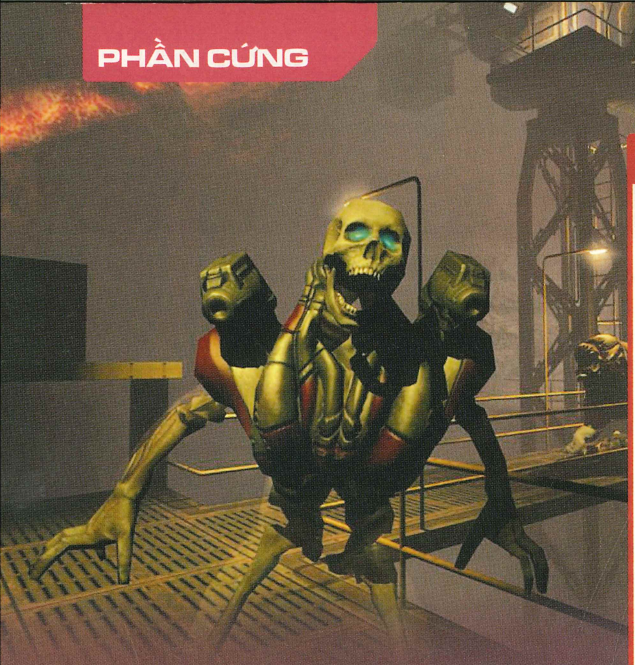
Gigabyte GV-R80P256D



ABIT R9550-V

1024x768, High Detail 0xAA ; 0xAF	Half-Life 2			
	GV-R80P256D	AA6800G	SA570CLT	R9550-V
Anticitizen_one_3	95 fps	98 fps	29 fps	34 fps
Follow_freeman_3	75 fps	77 fps	48 fps	33 fps
Highway17_3	68 fps	69 fps	37 fps	30 fps
Water_hazard_2	98 fps	98 fps	36 fps	33 fps

1024x768, High Detail 4xAA ; 16xAF	Half-Life 2			
	GV-R80P256D	AA6800G	SA570CLT	R9550-V
Anticitizen_one_3	91 fps	95 fps		
Follow_freeman_3	74 fps	77 fps		
Highway17_3	67 fps	70 fps		
Water_hazard_2	89 fps	92 fps		



DOOM 3

Nếu Half-Life 2 chấp nhận "chơi" chung với các card đồ họa công nghệ cũ thì trái lại, Doom 3 xem ra rất "khó nuốt" ngay cả với các card đồ họa đã từng làm mưa làm gió cách đây không lâu như ATI 9800 Pro hoặc tương đương. Ông bầu của Doom 3 chính là NVIDIA nên rõ ràng NVIDIA có sự vượt trội về tốc độ xử lý. Nếu tìm hiểu kỹ, bạn sẽ thấy NVIDIA nhỉnh hơn ATI trên bàn cân DOOM về khả năng hỗ trợ OpenGL; thế mạnh thật sự của NVIDIA bấy lâu. Nói như vậy, để bạn có thể biết được, cơ chế đồ họa của hai game hoàn toàn không giống nhau. Thay vì dựa hoàn toàn trên nền DirectX đối với trường hợp Half-Life, Doom 3 lại lấy cơ sở là OpenGL để phát triển. Điều đó chứng tỏ, NVIDIA biết mình sẽ cầm chắc phần thắng nếu xem Doom 3 là con át chủ bài nhằm quảng bá cho tên tuổi của mình nói chung và cho dòng bo mạch đồ họa Geforce nói riêng.

Thời gian mà Id Software dùng để phát triển Doom 3 hoàn toàn không kém Half-Life 2 (mất 5 năm kể từ thời điểm giới thiệu vào năm 1999 đến thời điểm phát hành là 3/8/2004). Do đó, chắc chắn về mặt ứng dụng công nghệ đồ họa, Doom 3 và Half-Life 2 xem ra là "kẻ tám lạng người nửa cân".

Không gian chơi của Doom 3 chủ yếu tập trung trong các căn phòng tối có khá nhiều máy móc. Đây chính là "vùng đất màu mỡ" để các hiệu ứng đồ họa đặc trưng của Doom 3 khai thác triệt để: đổ bóng (shadow), đổ sáng (lighting), tạo kết cấu vật liệu và bề mặt vân (texture, bump mapping). Như vậy, nếu so với khung cảnh sáng sủa của Half-Life 2, Doom 3 lại tạo nên sự trái ngược về mặt đồ họa vì hầu hết thời gian diễn ra trong game đều là các khung cảnh... tối om. Về khả năng trình diễn cụ thể của một số bo mạch đồ họa thử nghiệm, bạn hãy tham khảo bảng đánh giá bên dưới.

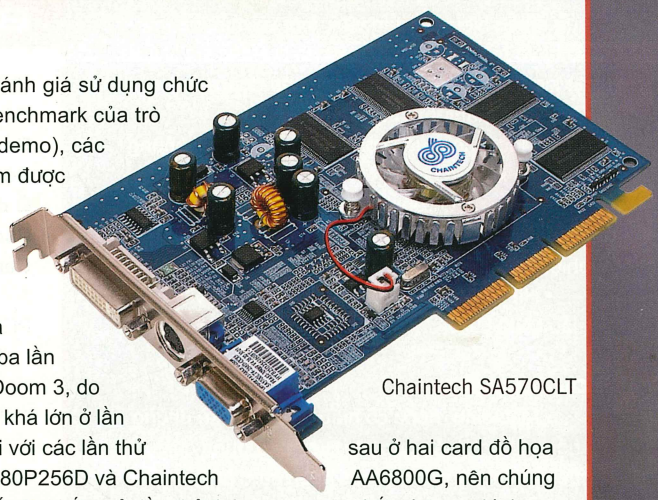
Bởi những lý do trên, cộng với kỳ tích của chúng trong quá khứ nên có thể xem đây là hai game chuẩn để bạn có thể đánh giá card đồ họa hiện tại và trong tương lai. Cuối cùng, dựa vào bảng đánh giá tốc độ của chúng tôi, hy vọng bạn có thể chọn cho mình một bo mạch đồ họa phù hợp với nhu cầu sử dụng.

BUT TRE

Ghi chú:

• Kết quả đánh giá sử dụng chức năng built-in benchmark của trò chơi (lệnh timedemo), các màn thử nghiệm được chọn và thu từ bản lưu game của Bút trẻ.

• Kết quả là trung bình của ba lần thử. Riêng trò Doom 3, do có sự khác biệt khá lớn ở lần thử thứ nhất đối với các lần thử sau ở hai card đồ họa Gigabyte GV-R80P256D và Chaintech AA6800G, nên chúng tôi quyết định lấy hai kết quả: lần thử thứ nhất và trung bình của các lần thử sau để các bạn tiện so sánh. Sự khác biệt được nhận định là dung lượng bộ nhớ của bo mạch đồ họa thử nghiệm (256 MB) vẫn còn "hơi ít" đối với thiết lập đồ họa Ultra High Quality. Ở chế độ này, trò chơi sử dụng các kết cấu (texture) có độ phân giải cao và không bị nén nên lượng dữ liệu kết cấu có thể lên đến 500MB. Ở lần thử đầu tiên, toàn bộ luồng dữ liệu mà trò chơi "giao cho" bo mạch đồ họa xử lý gặp phải hiện tượng "thắt cổ chai". Bạn sẽ thấy trò chơi bị "khựng" hình khi di chuyển liên tục qua các cảnh mới. Còn ở các lần thử sau, hiện tượng "khựng hình" không xảy ra nữa do bo mạch đồ họa đã kịp "lưu trữ" đủ dữ liệu trong bộ đệm nên tốc độ dựng hình tăng lên một cách rõ rệt.



Chaintech SA570CLT

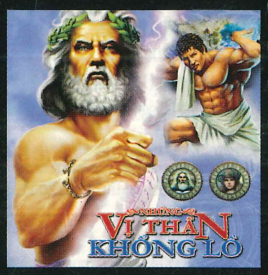
• Sau mỗi màn thử, hệ thống được khởi động lại từ đầu.

• Đối với 2 bo mạch SA570CLT và R9550-V, chúng tôi không thử nghiệm tốc độ khi bật tính năng chống răng cưa và lọc bất đẳng hướng.

Chaintech AA6800G

1024x768, Ultra Quality 0xAA	DOOM 3			
	GV-R80P256D	AA6800G	SA570CLT	R9550-V
Caverns_Area1	68 fps	89 fps	15 fps	12 fps
	90 fps	129 fps		
Central_Server_Banks	49 fps	67 fps	12 fps	10 fps
	72 fps	103 fps		
Primary_Excavation_Site	41 fps	48 fps	12 fps	10 fps

1024x768, Ultra Quality 4xAA	DOOM 3			
	GV-R80P256D	AA6800G	SA570CLT	R9550-V
Caverns_Area1	45 fps	69 fps		
	53 fps	84 fps		
Central_Server_Banks	34 fps	50 fps		
	42 fps	67 fps		
Primary_Excavation_Site	33 fps	47 fps		
	39 fps	56 fps		



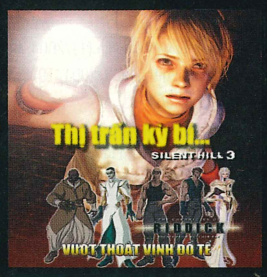
Danh mục các bài đã đăng trên Thế Giới Game 2003 và 2004

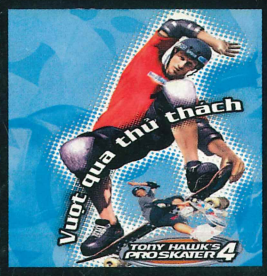
GIỚI THIỆU

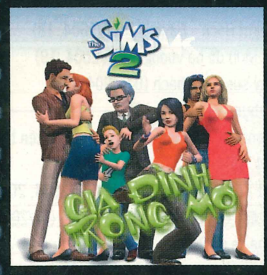
Cuộc hành trình về quê hương - Homeworld 2 (12/2003, 04)
Nhiệm vụ cao cả - Call of Duty (12/2003, 08)
Tiến tới Berlin - Commandos 3 (12/2003, 12)
Hoàng tử Ba Tư - Prince of Persia: The sands of time (01/2004, 04)
Sự trở lại của vị vua - Lord of the Rings: The return of the King (01/2004, 08)
Đường đua thời đại - NFS: Underground (01/2004, 11)
Cuộc chạy trốn - Runaway (01/2004, 14)
Worms 3D - Khi những chú sâu hành động (02/2004, 03)
Empires: Dawn of the Modern World - Bình minh của kỷ nguyên hiện đại (02/2004, 06)
Broken sword - Thanh kiếm gãy - phần 3: Rồng ngủ yên (02/2004, 10)
XIII - Người mang số 13 (02/2004, 13)
Deus Ex: Invisible War - Cuộc chiến vô hình (03/2004, 03)
Beyond Good & Evil - Thiện ác khó lường (03/2004, 07)
Age of Mythology: The Titans - Những vị thần khổng lồ (03/2004, 10)
Legacy of Kain: Defiance - Vòng quay định mệnh (03/2004, 12)
Chơi Game trên ĐTDT CDMA (03/2004, 16)
Bí mật đại dương xanh (04/2004, 03)
Star Wars: Knights of the Old Republic - Kho báu thất lạc (04/2004, 06)
Cuộc chiến của Nhẫn (04/2004, 10)
Gia đình Simpsons (04/2004, 14)
Emperor - Rise of The Middle Kingdom - Long Mệnh Vương Triều (05/2004, 03)
Farcry - Hòn đảo huyền bí (05/2004, 06)
Tom Clancy's Splinter Cell: Pandora Tomorrow - Điệp vụ Pandora (05/2004, 10)
Nông dân nổi loạn (05/2004, 14)
V-Rally 2 (05/2004, 17)
Syberia 2 - Xứ sở huyền thoại (06/2004, 02)
Colin McRae Rally 04 - Đường đua khắc nghiệt (06/2004, 05)
Nemesis of the Roman Empire - Đế chế giao tranh (06/2004, 08)
Sacred – Huyền thoại xứ Ancaria (06/2004, 11)
ĐTDĐ CDMA: X-Ship - Không chiến trong tay (06/2004, 15)
Mafia - Thế giới ngầm (07/2004, 03)
Hitman: Contracts – Bản giao kèo (07/2004, 06)
Championship Manager 4 - Quản lý đội bóng (07/2004, 09)
Top Spin – Tay vợt hạt giống số 1 (07/2004, 11)
Space colony – Thuộc địa không gian (07/2004, 14)
Stack Attack Advanced (07/2004, 17)
Silent Hill 3 - Thị trấn kỳ bí ... (08/2004, 02)
The Egyptian Prophecy: The Fate of Ramses - Lời tiên tri Ai Cập: Sinh mệnh của Ramses (08/2004, 05)
The nations – Những vương quốc ngộ nghĩnh (08/2004, 08)
Desperados wanted dead or alive - Những tay súng miền Viễn Tây (08/2004, 11)
The Chronicles of Riddick: Escape from butcher bay - Vượt thoát vịnh đồ tể (08/2004, 14)
Turrican 2004 - Chiến binh dũng cảm (08/2004, 17)
Tony Hawks Pro Skater 4 - vượt qua thử thách (09/2004, 02)
Ground Control II: Operation Exodus – Chiến dịch Exodus (09/2004, 05)
Knight of the temple: infernal crusade – Hiệp sĩ chân chính (09/2004, 08)
Catwoman - Miêu nữ (09/2004, 10)
Spider Man 2 - Người Nhện hành động (09/2004, 13)
Crimson Skies: High Road to Revenge - Bầu trời rực lửa (09/2004, 14)
Star Ocean: Till the end of time - Bao giờ thời gian ngừng trôi (09/2004,16)
Doom 3 - Ngày tận thế (10/2004, 02)
Thief: Deadly Shadows - Ông hoàng bóng tối (10/2004, 05)
Fast Food Tycoon 2 - Vua Pizza (10/2004, 08)
Fame Academy - Những ngôi sao tài năng (10/2004, 10)
Viewtiful Joe - Anh hùng bất đắc dĩ (10/2004, 12)
Kingdom Under Fire: The Crusaders - San hà nguy biến (10/2004, 14)
Pathway to Glory - Đường tới vinh quang (10/2004, 16)
Call of Duty: United Offensive – Liên minh phản công (11/2004, 02)
Silent Hill 4 – Căn phòng quái dị (11/2004, 05)
Transport Giant – Ông trùm của giới vận chuyển (11/2004, 08)
Kohan II: Kings of War – Khói lửa biên thùy (11/2004, 10)
Fable – Thời thế tạo anh hùng (11/2004, 13)
Shadow Heart: Covenant – đập tan lời nguyền (11/2004, 16)
Crash Nitro Kart – Những vòng đua vui nhộn (11/2004, 18)
Medal of Honor: Pacific Assault - Rực lửa Thái Bình Dương (12/2004, 03)
The SIMS 2 - Gia đình trong mơ (12/2004, 06)
Warhammer 40,000: Dawn of War - Bão táp Thiên Hà (12/2004, 10)
FIFA Soccer 2005 - Đứa con lai hoàn hảo (12/2004, 13)
HALO 2 - Đồng minh bất đắc dĩ (12/2004, 16)
Shin Megami Tensei: Nocturne - Xua tan bóng đen (12/2004, 20)
Top 10 game của cuộc thi Mobile Games 2004 (12/2004, 22)

ĐIỂM GAME

Cuộc chiến của tương lai - Yager (12/2003, 16)
Tiger Wood PGA Tour 2004 (12/2003, 17)
Thâm nhập thế giới ảo - TRON 2.0 (12/2003, 18)
Cuộc chiến tổng lực - Massive Assault (12/2003, 19)
Wallace & Gromit và kế hoạch sở thỉ - Wallace & Gromit in Project Zoo (01/2004, 17)
Lấy độc trị độc - Contract J.A.C.K (01/2004, 18)
Sự tiến triển của bóng đá - Pro Evolution Soccer 3 (01/2004, 19)
Dora - Dora và thành phố bí mật (02/2004, 16)
RC Cars - Những chiếc xe điều khiển từ xa (02/2004, 17)
Armed and Dangerous - Những người anh hùng (02/2004, 18)
Magic the Gathering: Battlegrounds - Quân bài ma thuật (02/2004, 19)
Finding Nemo - Tìm kiếm Nemo (03/2004, 18)
Apache: Longbow Assault - Sấm sét không, thủy, bộ (03/2004, 19)
Monster Garage - Xưởng "biến tấu" xe hơi (03/2004, 20)
WARCHESS - Cuộc chiến của những quân cờ (03/2004, 21)
NASCAR Thunder 2004 - Sấm sét Nascar 2004 (04/2004, 18)
School Tycoon - Quản lý trường học (04/2004, 19)
Neighbours From Hell 2 - Người hàng xóm tinh nghịch 2 (04/2004, 20)
WWI: The Great War - Cuộc chiến vĩ đại (04/2004, 21)
Sitting Ducks - Chú vịt vui vẻ (05/2004, 18)
Europa 1400: Gold - Thành phố trong mơ (05/2004, 19)
Battle Mages - Cuộc chiến ma thuật (05/2004, 20)
FireStarter - Xâm nhập thực tế ảo (05/2004, 21)
Dora the Explorer: Backpack Adventure - Những cuộc thám hiểm của Dora (06/2004, 16)
The I of the Dragon - Mắt rồng (06/2004, 17)
American Conquest: Fight Back - Đánh Trả (06/2004, 18)
Lords of the Realm III - Mưu đồ bá vương 3 (06/2004, 19)
Red Dead Revolver - Tay súng cự phách (07/2004, 13)
Shrek 2 - Chằn tinh tốt bụng (07/2004, 18)
Harry Potter & The Prisoner of Azkaban - Harry Potter và tên tù nhân ngục Azkaban (07/2004, 19)
To Serve and Command - Chiến trường khốc liệt (07/2004, 20)
UEFA EURO 2004 - Đón đầu cúp bóng đá châu Âu 2004 (07/2004, 21)
Hugo Bukkazoom! - Đua xe cùng Hugo (08/2004, 19)
Mob Enforcer - Hiểm nguy đường phố (08/2004, 19)
Space Rangers - Kỵ binh không gian (08/2004, 20)
Football Generation - Kỷ nguyên bóng đá (08/2004, 21)
Shadow OPS: Red Mercury - Điệp vụ Sao Thủy Đỏ (08/2004, 22)
PSI-OPS: The Mindgate Conspiracy - Sức mạnh trí não (08/2004, 23)
Front Mission 4 - Số phận nghiệt ngã (08/2004, 24)
Missing: Since January – Mất tích (09/2004, 19)
WWF Panda Junior – Thám hiểm rừng già (09/2004, 20)
Spider Man 2 – Người Nhện 2 (09/2004, 21)
Gorky Zero: Beyond Honor – Lực lượng đặc nhiệm (09/2004, 22)
Transformers – Người máy biến hình (09/2004, 23)
Tom Clacy's Rainbow Six 3: Black Arrow – Mũi tên đen (09/2004, 24)
Movie Maker - Tập làm đạo diễn (10/2004, 17)
The Suffering - Nhà tù địa ngục (10/2004, 18)
Spartan: Gates of Troy - Trận chiến thành Troy (10/2004, 19)







Chessmaster 10th Edition - Vua Cờ (10/2004, 20)
Perimeter - Bức tường năng lượng (10/2004, 21)
Sly 2: The Band Of Thieves - Hành hiệp trượng nghĩa (10/2004, 22)
Burn Out 3: Take Down - Đường đua nghẹt thở (10/2004, 23)
Hoyle Puzzle Games 2005 – Cân não với Hoyle Puzzle Games 2005 (11/2004, 19)
Asterix & Obelix XXL – Truyền thuyết Asterix và Obelix (11/2004, 20)
Kill.switch – Chiến binh cô độc (11/2004, 21)
Tiger Woods PGA Tour 2005 – Cùng đánh Golf với Tiger Woods (11/2004, 22)
Blood Will Tell – Hồi sinh võ sỹ đạo (11/2004, 23)
Pro Evolution 4 – Cúp bóng đá thế giới (11/2004, 24)
Knight Rider 2 - Chiến binh xa lộ 2 (12/2004, 24)
Zoo Tycoon 2 - Xây dựng sở thú 2 (12/2004, 25)
Mortyr 2: For Ever - Cuộc chiến đơn độc (12/2004, 26)
The Polar Express - Cuộc du hành kỳ thú (12/2004, 27)
Dead or Alive Ultimate - Sinh tử đài (12/2004, 28)
Katamari Damacy - Thỏi nam châm ngộ nghĩnh (12/2004, 29)

SẮP PHÁT HÀNH

Câu chuyện đẹp - Syberia 2 (12/2003, 20)
Mưu đồ bá vương 3 - Lord of the Realm III (12/2003, 22)
Rạng danh Hiệp Sĩ - Knights of Honor (01/2004, 20)
Cuộc chiến đơn độc - Mortyr 2 (01/2004, 22)
S.T.A.L.K.E.R.: Oblivion Lost - Vùng đất hiểm nguy (02/2004, 20)
The Sims 2 - Thế Giới Sims 2 (02/2004, 23)
Far Cry - Hòn đảo bí mật (03/2004, 22)
Shadow Vault - Ngày phán xét (03/2004, 25)
VIVISECTOR: Beast Inside - Những linh hồn tội lỗi (04/2004, 22)
Driver 3 - Tốc độ (04/2004, 24)
Black & White 2: Đen trắng tuỳ tâm 2 (05/2004, 22)
Soldner: Secret Wars - Cuộc chiến bí mật (05/2004, 24)
Evil Genius - Thiên tài nổi loạn (06/2004, 20)
Rome: Total War - Cuộc chiến thành Rome (06/2004, 22)
Half-Life 2 - Tái ngộ hấp dẫn (07/2004, 22)
Axle Rage - Ky binh đường phố (07/2004, 25)
Tribes: Vengeance – Phục hận (08/2004, 25)
Sid Meier's Pirates - Tung hoành biển cả (08/2004, 28)
Dreamfall: The Longest Journey – Hành trình dài nhất 2 (09/2004,25)
Brothers in Arms – Đằng sau chiến tuyến quân thù (09/2004, 27)
The Lord Of The Rings: The Battle For Middle Earth - Trận chiến vì Trái Đất (10/2004, 24)
Battle Field 2 - Chiến trường rực lửa (10/2004, 26)
Children of The Niles – Những đứa con sông Niles (11/2004, 25)
Imperial Glory – Rạng danh tổ quốc (11/2004, 27)
Prince of Persia: Warrior Within - Ngược dòng thời gian (12/2004, 30)
Empire Earth 2 - Cuộc chinh phục 10 thiên niên kỷ (12/2004, 32)

CŨ MÀ HAY

Xây dựng công viên đi bạn - SIM THEME PARK (12/2003, 24)
Sự khởi đầu mới - Populous 3 (01/2004, 24)
Black and White - Đen trắng tùy tâm (02/2004, 25)
Theme hospital - Một Chữ Thập ngộ nghĩnh (03/2004, 27)
The Longest Journey - Hành trình dài nhất (04/2004, 26)
Globetrotter - Chuyến du hành kỳ thú (05/2004, 26)
ONI - Tìm về quá khứ (06/2004, 24)
Giants Citizen Kabuto - Hòn đảo ma thuật (07/2004, 27)
Caesar III - Đế chế hùng mạnh (08/2004, 30)
Gold and Glory: The Road to El Dorado - Thành phố vàng (09/2004, 29)
Poseidon - Vị thần biển cả (10/2004, 28)
Alone in The Dark: The New Nightmare – Cô độc trong bóng đêm (11/2004, 28)
Frogger Beyond: Chú ếch xanh và nghi thức trưởng thành (12/2004, 34)

TRỢ GIÚP

GAME BENCHMARK (12/2003, 26)
Chuẩn đánh giá ESRB (12/2003, 28)
Bảng thuật ngữ thường gặp trong Warcraft III (01/2004, 27)
Cheat code (01/2004, 28)
Hướng dẫn màn 1 URU (02/2004, 28)
Cheat code (02/2004, 29)
Cheat code (03/2004, 29)
Chơi Prince of Persia: The Sands of Time với card Geforce 4 MX (04/2004, 29)
Cheat code (04/2004, 29)
Hướng dẫn Midnight Nowhere (05/2004, 29)
Chọn card đồ họa, không phải dễ! (06/2004, 27)
Cheat code (07/2004, 29)
Trò chơi máy tính và DirectX (08/2004, 33)
The Egypt prophecy: The Fate of Ramses – Thử thách đầu tiên: Căn phòng bí mật (09/2004, 32)
Cheat Code tháng 10 (10/2004, 30)
Doom 3 Benchmark (10/2004, 32)
Cheat Code tháng 11 (11/2004, 31)
Hướng dẫn trò Evil Genius (11/2004, 32)
Hướng dẫn trò chơi Return to Mysterious Island (12/2004, 37)

PHẦN CỨNG

Hai át chủ bài tầm trung của Nvidia và ATI (12/2003, 30)
Racing Wheel: Vô-lăng dành cho dân đua xe ảo (01/2004, 29)
Loa Creative Inspire - Nguồn cảm hứng từ Game (02/2004, 31)
Albatron tô điểm thị trường card tăng tốc 3D (03/2004, 30)
"Đồ chơi" của dân "Game Pro" xứ người (04/2004, 30)
Loa Altec Lansing: Khi Altec Lansing bắt tay với game (05/2004, 30)
Chuột quang học – Điểm tựa lý tưởng của các tay game (06/2004, 29)
Barebone PC - Chơi game trong phòng khách (07/2004, 30)
Đồ chơi game - Tích hợp hay chuyên dụng? (07/2004, 33)
Chơi game không... đụng hàng (08/2004, 36)
Thổi luồng không khí cho gamer (09/2004, 33)
Chọn CPU tốc độ hay hiệu năng? (10/2004, 33)
PCI Express – Nền tảng game tương lai (11/2004, 34)
Dàn tai cho game - thêm lựa chọn với tai nghe và loa 2.1 (12/2004, 39)

SỰ KIỆN

World Cyber Games 2003 - Tranh tài tại Hàn Quốc (12/2003, 32)
E3 2004 - Bất ngờ và thú vị (06/2004, 31)
Tưng bừng game hay E3 2004 (07/2004, 34)
Họ đã mê game nào trong năm 2003? (07/2004, 36)
Computerworld Games 2004 (08/2004, 38)
World Cyber Games 2004 - Nhật ký Tây Đô (08/2004, 40)
World Cyber Games 2004 – Hứa hẹn miền Trung, nóng bỏng miền Bắc (09/2004, 35)
World Cyber Games 2004 - Tự tin hướng đến San Francisco (10/2004, 35)
World Cyber Games 2004 – Tự tin hướng đến San Francisco (11/2004, 35)

SÂN GAME

Dũng "Râu" và CLB ClanVN (01/2004, 32)
1, 2, 3, 4, 5 cùng forum "GAMEVN" (02/2004, 32)
Intel Online Game Contest 2004 - Kinh nghiệm đã thắng (04/2004, 32)
Game nhập vai trực tuyến nhiều người (MMORPG): Giá trị thật trong thế giới ảo (11/2004, 36)
Việt Nam chơi MMORPG (11/2004, 38)

PC WORLD THẾ GIỚI VI TÍNH

THẾ GIỚI VI TÍNH - PC WORLD VIỆT NAM
SỞ KHOA HỌC VÀ CÔNG NGHỆ THÀNH PHỐ HỒ CHÍ MINH
CHUYÊN SAN GAME VÀ GIẢI TRÍ

Tòa soạn: 291 Điện Biên Phủ, Q.3, TP. Hồ Chí Minh. ĐT: (84.8) 930 4324 - Fax: (84.8) 930 4338. E-mail: *thegioivitinh@pcworld.com.vn*. **Văn Phòng Hà Nội:** 308/2 Tây Sơn, Q.Đống Đa. ĐT: (84.4) 537 4130; Fax: (84.4) 537 4131; E-mail: *thegioivitinh.hn@pcworld.com.vn*; ***Website:*** *www.pcworld.com.vn.*

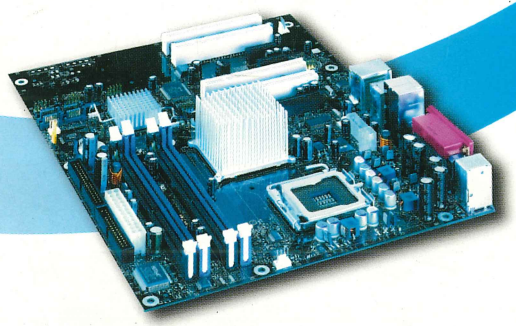
● Tổng biên tập: **Lê Trung Việt** ● Phó tổng biên tập: **Nguyễn Thu Hồng** ● Thư ký tòa soạn: **Trần Trung Hải** ● Quảng cáo: **Đoàn Ngọc Diễm Trang (trangdoan@pcworld.com.vn), Chu Nguyệt Anh (nguyetanh.pcwhn@vnn.vn)** ● Phát hành: **Đặng Thị Anh Tú (phathanh@pcworld.com.vn).**

Giấy phép xuất bản số 236/CV-BC ngày 31-10-2003 - Cục Báo Chí. ISSN: 0868-3913. Thiết kế và trình bày tại tòa soạn Thế Giới Vi Tính - PC World VN. Chế bản và in tại ITAXA. Số lượng in: 36.000 bản. Khổ 280 x 200 mm. **Giá: 7.000 đồng.**

HÃY CẢM NHẬN SỰ KHÁC BIỆT!

Với các bo mạch chủ mới của Intel®

D915GAV, D915PGN và D915PBL



Hear.
Bạn sẽ thật sự đắm chìm trong môi trường âm thanh sống động, bởi công nghệ âm thanh nổi của Intel® hỗ trợ Dobby® Digital 7.1

See.
Công nghệ đồ họa Intel® GMA900 hỗ trợ định dạng màn ảnh rộng, sắc nét cho phép bạn tận hưởng mọi hình ảnh trung thực không gì sánh bằng.

Play.
Thiết lập môi trường chơi game chưa từng có, kết hợp đồ họa và âm thanh đỉnh cao.

Share.
Hỗ trợ các trình ứng dụng cao cấp, giúp biên tập phim ảnh và dễ dàng chia sẻ cùng gia đình, bạn bè.

Intel® Desktop Boards

INTEGRITY TO BUILD ON

Bo mạch chủ Intel®
Sự lựa chọn tốt nhất cho bộ xử lý Intel®

Các đại lý:

Hà Nội:

CMS	04. 9782084
Lam Phương	04. 9431717
Seatic	04.5370570
Telnet	04. 9781418
Vĩnh Xuân	04. 9439121
Sudico	04.7365530

TP. Hồ Chí Minh:

Anh Phương	08. 9250199
Khai Trí	08. 8445343
Hoàn Long	08. 9250898
FPT-Elead	08. 9253150
Mekong Green	08. 9972627
Nova	08. 9250771
Nguyễn Hoàng Informatics	08. 9203404
Robo	08. 9252797
Scitec	08. 8330378
T&H	08. 9303470
Hợp Nhất	08.9252367
TNC	08. 9250259
Phong Vũ	08.9330763
VTB	08. 8477047

Đà Nẵng:

Phương Tùng	0511. 656666
Thịnh Tiến	0511. 652212

Huế:

Điện tử Huế - Huetronics	054-846146

Nha Trang: Công ty TH 058. 810822

Cần Thơ:

TTTH ĐH Cần Thơ	071. 832875

Cà Mau: Minh Khôi 0780. 832620

intel®

FPT ELEAD® COMPUTER

Đi cùng trí tuệ Việt Nam

BỀN BỈ, MẠNH MẼ, TIN CẬY

Giá đặc biệt

939 USD

BAO GỒM VAT

Khuyến mãi Tặng

Flash driver

USB 128 MB

Từ ngày 1/12/2004 -31/1/2005

MÁY CHỦ FPT ELEAD S506 VỚI BỘ VI XỬ LÝ INTEL® PENTIUM® 4 TÍCH HỢP CÔNG NGHỆ HT SẼ GIÚP BẠN QUẢN LÝ VÀ ĐIỀU HÀNH DOANH NGHIỆP HIỆU QUẢ HƠN

Processor Intel®Pentium® 4 Processor 530 with HT Technology (3.0GHz Bus 800MHz 1Mb Cache L2). **Motherboard** Intel®Server Board SE7210TP1 Chipset Intel® E7210 with system bus 800MHz, I/O slots: 3 x 64bit/66MHz, 1 x 32bit/33MHz. **Integrated graphics** controller with 8MB of memory. **Integrated LAN** Intel® Pro 100+ and Intel® Pro 1000 server network connection. **Memory** 512MB DDRAM 400 up to 4GB. **Hard Disk** 1 x SATA 150 - 80GB 7200rpm. **RAID** Intel® SATA level 0,1. **CD-RW** 52*32*52. **Chasiss** for Server. **Keyboard, Mouse** PS/2. **Monitor** ELEAD15" CRT

Trụ sở chính

41 Sương Nguyệt Anh, Q.1, TP.HCM
ĐT: 08.9252 545 Fax: 08 925 3145

89 Láng Hạ Hà Nội.
ĐT: 04.8560 300 Fax:04.8560 315

Showroom

57 Trần Quốc Thảo, Q.3, TP.HCM
ĐT: 08.9330076 - 9305135 Fax: 08.9330 075

1A Yết Kiêu, Hà Nội
ĐT: 04.9426 506 Fax: 04.9426 507

Đại lý

TP HCM: CT TNHH TMDV Nguyễn Trần Tín 9895919 *MTC 8589524 *CT Hợp Nhất 9252367 *CT TNHH A.I.G 9162275 *CT TNHH TMDV TH Gia Việt 9310832 *Nguyễn Hoàng 9203404 *CHMT Trọng Nhân 9633160 *CT TNHH TM TH Phương Nam 9716876 *CT TNHH TMDV Việt Phương 8327801 *Khôi Nguyên 8445785 *Sao Mai 9972269 **Đà Nẵng:** CT I.D.E 825836 *CT Hân Thịnh 652378 *TTMT Điện lực 3 897360 *CT CNTH Phương Tùng 656020 **Quảng Nam:** CT TNHH PTCN TMMT Martin 830888 **Quảng Ngãi:** TTTH M.H.Q 825894 **Quy Nhơn:** DN Bảo Châu 828199 *DNTN Thành Nhân 8200707 *TTTH BĐ Bình Định 818903 *CT Sách TBTH Bình Định 861654 **Phú Yên:** DN Thanh Cường 822376 **Nha Trang:** NT Computer 515989 *VU GIA (EIS) 826200 **Ninh Thuận:** CT Sách TBTH Ninh Thuận 835392 *CT Từ Sơn 822597 **Bình Thuận:** CH Dũng Sỹ 828789 *CT TNHH DVVT TM Việt Ấn 830212 **Daklak:** CT TNHH TH Tây Nguyên 855199 **Dak Nông:** CN CT TNHH Phương Nam 815172 **Gia Lai:** CT Vĩnh Tín 823423 *CT Đức Hùng 830789 *DNTN ALPHA 873873 **Kontum:** CT Vĩnh Tín 863351 *VT Xuân Hải 868899 *Kim Thịnh 862111 **Dalat:** CT Vĩnh Thái 837777 *Lâm Nhật Tân 825821 **Bảo Lộc:** cH Châu Anh 710477 **Vũng Tàu:** CT TNHH Nga Anh 854149 *CHMT&TBVP Vũng Tàu 540424 *VT Toàn Cầu 540099 *HTH Co. 816636 *CT TNHH Lê Mai 542222 **Đồng Nai:** CT Idata 842244 *CT Đông Nam 821111 **Bình Phước:** CT TNHH TMKT CNTT Quang Minh 885474 *CT Hoàn Mỹ 879622 *CT TNHH Tân Hoàng Gia 881346 **Bình Dương:** CT TNHH TH TMVN V.B.M 836888 **Tây Ninh**: CT TNHH TM Tân Nam 824097 **Long An**: DNTN Anh Việt 835378 *CT TNHH CNTHVT Nam Phong 891888 **Mỹ Tho:** CT TNHH Incom 883969 *CT TNHH VietCom 950161 **Bạc Liêu:** CH TBVP MT Yến Nhi 827073 **Vĩnh Long:** CT Mêkong I 820778 *DNTN Bá Linh 827613 **An Giang:** TBVP Long Xuyên 841096 *CHTH An Giang 859958 *DVTH Trung tâm 6689799 **Trà Vinh:** CT TNHH SXTMDV TH Hoàng Sơn 856770 **Bến Tre:** CT TNHH TM&CN Phương Nam 829606 *CT TNHH Đăng Quang 813181 **Cần Thơ:** DNTN Sao Mai (Stars.com) 833730 **Đồng Tháp:** CT Nhật Minh

www.elead.com.vn

Biểu tượng FPT ELEAD là thương hiệu đã được đăng ký của FPT Corporation

Intel, Intel logo, Intel Inside, Intel Inside logo, Intel Centrino, Intel Centrino logo, Celeron, Intel Xeon, Intel SpeedStep, Itanium, Pentium, and Pentium III Xeon are trademarks or registered trademarks of Intel Corporation or its subsidiaries in the United States and other countries.

Hyper-Threading Technology requires a computer system with an Intel® Pentium® 4 processor supporting Hyper-Threading Technology and an HT Technology enabled chipset, BIOS and operating system. Performance will vary depending on the specific hardware and software you use.

The 6-DUAL Deluxe!

6-DUAL DELUXE

Giải pháp tốt nhất cho
AMD Athlon™64 Processor
Socket 939

1. **Dual Power System**
2. **Dual CPU Bandwidth**
3. **Dual Channel DDR**
4. **Dual LAN**
5. **DualBIOS™**
6. **Dual Cooling**

RAID Deluxe

K8 Triton™ series

GA-K8NS Ultra-939 NVIDIA nForce3 Ultra Chipset

- Socket 939 supports AMD Athlon™64 FX /Athlon™64 processor
- Supports Dual Channel DDR400 memory architecture
- Dual LAN solution with Gigabit LAN solution integrated
- Integrated Serial-ATA interface with RAID 0,1 function
- Integrated T.I. IEEE 1394b FireWire interface
- Integrated high quality 8 channel Audio Codec

IEEE 1394b | Dual LAN | USB 2.0 | DualBIOS™ | EasyTune™ 4 | 8-Ch Audio with UAJ

K8 Triton™ series

GA-K8NS Pro NVIDIA nForce3 250 Chipset

- Supports new generation AMD Athlon™64 processors
- Enhances system performance with DDR400 memory
- Integrated Serial-ATA interface with RAID 0,1 function
- Integrated GigaRAID IDE RAID Interface
- Integrated 8-channel AC'97 audio with Universal Audio Jack
- Integrated Gigabit LAN Ethernet controller
- Provides 3 IEEE 1394 FireWire ports

IEEE 1394 | IDE RAID | Gigabit LAN | USB 2.0 | DualBIOS™ | 8-Channel Audio with UAJ | EasyTune™ 4

K8 Triton™ series

GA-K8VT800 K8T800+8237 Chipset

- Supports new generation AMD Athlon™64 processor
- Enhances system performance with DDR400 memory
- Integrated Serial-ATA interface with RAID 0,1 function
- Integrated 6-channel AC'97 audio with Universal Audio Jack
- Integrated 10/100Mb Ethernet controller
- Provides 8 USB 2.0 ports for high-speed connectivity

10/100 LAN | USB 2.0 | 6-Ch Audio with UAJ | EasyTune™ 4

* These speed settings are not guaranteed by GIGABYTE.
-- The specification and pictures are subject to change without notice.
-- All trademarks and logos are the properties of their respective holders.
-- Any overclocking is at user's risk, Giga-Byte Technology shall not be responsible for any damage or instability to your processor, motherboard, or any other components.

Tốc độ cao, sức mạnh và sự ổn định vượt trội - dòng bo mạch hỗ trợ bộ vi xử lý AMD mới nhất của Gigabyte sẽ là sự lựa chọn tuyệt vời dành cho những ai đam mê phong cách mạnh mẽ !

GIGABYTE™
TECHNOLOGY

Upgrade Your Life™ www.gigabyte.com.tw